ANÁLISIS: *Ground Control* • *UEFA Champions League 2000* • *Morpheus* • *El Imperio de las Hormigas* • *NASCAR 2000* • *Martian Gothic* • *Euro 2000* • *Gunship!* • *La Jungla de Cristal: Trilogía 2...*

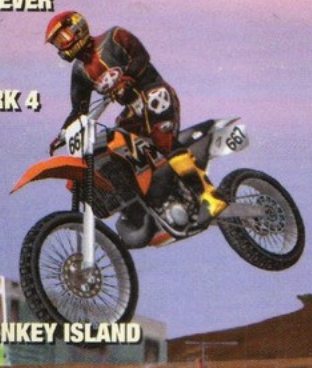
PARA PC Juegos y Jugadores

Edición española de PC GAMER 850 ptas. (5,11 €)

Reportaje
PRESENTE Y PASADO

Juega con los clásicos y alucina con los juegos que están inspirando:

- > DUKE NUKEM FOREVER
- > FREELANCER
- > X-COM ALLIANCE
- > ALONE IN THE DARK 4
- > DEUS EX
- > LINKS 2001
- > 4X4 EVOLUTION
- > FREEDOM RIDGE
- > ULTIMA ONLINE 2
- > NFS: MOTOR CITY
- > ESCAPE FROM MONKEY ISLAND



Juego del Mes
MOTOCROSS MADNESS 2
Locuras sobre dos ruedas

MC Nº 20

8 414090 203074 00020

ESTOS JUEGOS COMPLETOS DE REGALO

FX INTERACTIVE

www.fxplanet.com

2.995

2.995 pesetas / 18 euros

CASTELLANO

LAS MEJORES CRÍTICAS SON DE LOS EXPERTOS. EL PRECIO ES COSA NUESTRA.

Aventura gráfica | Programa de ajedrez | Estrategia en tiempo real | Aventura gráfica

4 PC · CD-ROM | PC · CD-ROM | PC · CD-ROM | 3 PC · CD-ROM

LA AVENTURA GRÁFICA MÁS REALISTA JAMÁS CREADA

Eres agente secreto. Dispones de 12 horas para cumplir tu misión. Uno a uno vas burlando sofisticados sistemas de seguridad. Detrás de cada puerta hay un enigma. Detrás de cada muro, una sorpresa. 4 CDs cargados de realismo y diversión.

"Una completa y compleja aventura que pondrá a prueba todo tu ingenio". "Digna de una película de James Bond".

PC Actual

EL AJEDREZ PARA TODO EL MUNDO

50 niveles de dificultad, estilo de juego humano, movimientos imprevisibles... El oponente perfecto para cualquier jugador. Ayuda a los principiantes, mejora el juego de los iniciados y es un gran reto para los expertos. Aprende con su tutorial y enseña a los niños con las piezas Toy.

"El ajedrez que puede ser jugado desde un principiante a un maestro"

Computer Gaming World

EL NUEVO CLÁSICO DE LA ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL

Guía una civilización a su máximo esplendor: construye ciudades, fortalezas, puertos, torres mágicas... Descubre nuevos avances tecnológicos. Comercia con otros pueblos y conquista nuevos territorios. Haz de tu reino el más próspero y poderoso.

"A veces nos encontramos con verdaderas joyas, como Tzar, un título que podemos poner a la altura de gigantes del género como Warcraft o Age of Empires".

Terra

MISTERIO, INTRIGA, SUSPENSE

Fantásticos mundos en 3D, actores reales, guión de película, increíbles efectos especiales y una cuidadísima banda sonora logran una intrigante aventura gráfica. No podrás parar hasta llegar al final y descubrir el misterio que se esconde tras Morpheus.

"Morpheus está dispuesto a superar el éxito que obtuvo el legendario "Myst" con un argumento muy trabajado, retos desafiantes y alguna que otra sorpresa".

Micromanía

Los productos FX se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática.

MRA PC Juegos y Jugadores

31 DE JULIO DEL 2000

Edita: • MC Ediciones, S.A.
Coordinador: • Jordi Navarrete
Colaboradores: • M. Alba, A. Brugués, J. Egea, J. Font, E. Garcia, A. Guasch, R. Just, M. Korman, A. Lavilla, J. Moncayo, F. Pèrez, R. Rivero, C. Robles, S. Sánchez, E. Rodriguez, B. Villoslada.

REDACCIÓN:
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 62

DIRECCIÓN EDITORIAL:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

SERVICIO TÉCNICO CD-ROM:
Tel: 93 392 95 05
Lunes, de 18:00 a 19:30 horas
Servicio.tecnico@mcediciones.es

PUBLICIDAD:
Directora de ventas: • Carmen Ruiz
Jefa de publicidad: • Montse Casero

Madrid:
Pilar Gonzàlez
C/ Orense, 11
28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83
Fax: 91 417 05 33

Barcelona:
Montse Aguilar
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 61

PUBLICIDAD CONSUMO:
Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20 • 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

SUSCRIPCIONES:
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58

DISEÑO & MAQUETACIÓN:
Alexandre Foix Blanco
MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20 • 08022 Barcelona

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA:
MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20 • 08022 Barcelona

IMPRESIÓN:
Rotographic – Giesa
Tel: 93 415 07 99 Dep. Legal: B-48995/98

DISTRIBUCIÓN:
Coedis S.L.
Avda. de Barcelona, 255
Molins de Rei, Barcelona

Coedis Madrid:
Laforja, 19-21. Esq. Hierro
Polígono Indal. Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA:
CEDE, S.A.
Sud Amèrica, 1532
1290 Buenos Aires
Tel: 301 24 64
Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo: • CADE, S.A.
Lago Lodoga, nº 220 - Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - Mèxico D.F.
Tel: 545 65 14
Fax 545 65 06
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F.: UNIÓN DE VOCEADORES

Los artículos de esta revista traducidos o reproducidos de PC Gamer son copyright de Imagine Media, 1998. Todos los derechos reservados.

ARI Asociación de Revistas de Información

Un recorrido nostálgico

Parte del equipo abandonamos *PCJ*, así que hemos querido cerrar el ciclo saliendo por la puerta grande (tranquilos, la revista queda en buenas manos). La nostalgia se ha apoderado de nosotros y, en un esfuerzo sin precedentes, hemos conseguido recopilar los juegos que marcaron nuestros inicios ante una pantalla de ordenador y los hemos incluido en uno de los CD. ¡12 juegos completos, nada menos!

Siempre es bueno recordar de dónde venimos para saber hacia dónde nos dirigimos. Por casualidad, ¿recuerdas qué era de tu vida en 1984? Es posible que en aquel momento todavía no hubieras posado tus manitas sobre el teclado de un ordenador. Pero eso no significa que por aquel entonces no se hicieran buenos juegos. De ese año es *King's Quest*, el más antiguo de los títulos que incluimos en el CD. Partiendo de él, podrás seguir la evolución de los juegos en los ochenta y parte de los noventa hasta llegar a tres juegos de 1995: *Descent, Terminal Velocity* y *Road & Track Presents: The Need for Speed*. Si quieres prolongar el recorrido, puedes instalar justo a continuación *Daikatana* o cualquiera de las demos que se incluyen en el CD 2 para darte cuenta que las cosas quizá hayan evolucionado mucho en cuanto a técnica y gráficos, pero que los buenos juegos de entonces y de ahora guardan la misma esencia.

Hemos hablado con los creadores de esos clásicos para que nos expliquen sus proyectos y no nos ha costado advertir que quizá cuando crearon esos clásicos tuvieran algo más de pelo y alguna arruga menos, pero que, entre ceja y ceja, albergaban la misma idea: hacerte pasar un buen rato.

Eso mismo hemos intentado nosotros durante el tiempo que hemos estado en *PCJ*, al tiempo que te informábamos sobre todo lo que se cuece en este sector. Buena suerte a todos.

Jordi Navarrete

PARA PC Juegos y Jugadores

NÚMERO 20 · JULIO 2000

En Portada

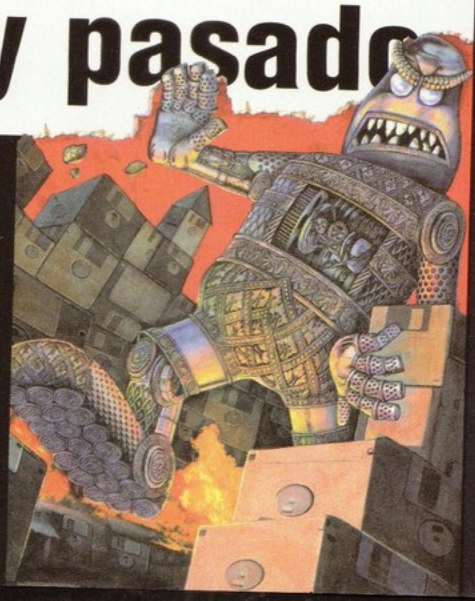
Motocross Madness 2

62 En España existe una gran afición por el motociclismo. Pero seamos realistas, las motos de carretera acaparan nuestra atención. Ha llegado la hora de hacerle un hueco al motocross, aunque sea virtual. Velocidad vertiginosa, saltos imposibles, juego sucio... A *Motocross Madness 2* no le falta nada.

Reportaje

Presente y pasado

44 ¿Recuerdas clásicos como *Alone in the Dark* o *X-COM: UFO Defense*? Nosotros siempre usamos términos como «legendario» cuando nos referimos a ellos; pero, ¿cómo han marcado el presente de los juegos para PC? Hemos hablado con sus creadores para comprobar su influencia sobre algunos de los mejores títulos que tienen que aparecer este año.



Avance

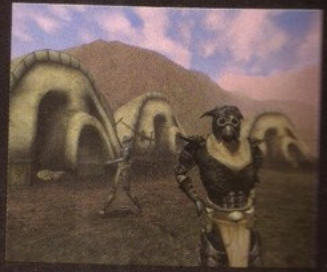
24 *Project IGI*
Eidos se estrena en el campo de la acción táctica en primera persona.

28 Arcatera
Una nueva vuelta de tuerca al género de rol, con elementos de aventura en tiempo real.

30 SWAT 3: Battle Plan
El grupo de elite vuelve con nuevas misiones y un modo multijugador.

32 Earth 2150
Aunque la estrategia futurista está muy vista, siempre hay quien consigue ir más allá.

34 Morrowind
Regresa la saga The Elder Scrolls con una entrega más extensa y compleja que nunca.



En el CD

4 Te ayudamos a resolver los misterios que entrañan los dos CD-ROM que regalamos. Encontrarás demos, parches y utilidades.

Al día

36 C&C: Red Alert 2 está en camino, así que te ofrecemos los primeros datos sobre el juego; además, información sobre la adaptación de la película Posesión infernal y el nuevo juego de rugby de EA. También interrogamos a Brad McQuaid sobre las quejas de los usuarios de EverQuest y a Paul Schuytema sobre un nuevo producto de Rainbow Six.

Especialistas

94 Kunark, la aventura continúa
96 Paz, amor y comprensión
97 El beso de la muerte
98 Una montaña de un grano de arena
99 Revisión de hélices

Cartas

110 ¿Alguien habrá preguntado eso que no te deja dormir? ¿Quieres contrastar tu opinión con la de otros lectores? Ve directo a nuestra sección más participativa.

Punto Final

112 Ha llegado el momento de que Richard Gray (o Levelord, como le gusta que le llamen) responda a nuestro irreverente (que no irrelevante) cuestionario.

Concursos

Hazte con una copia de nuestros dos últimos juegos del mes.

42 Motocross Madness 2
59 MDK 2

Análisis

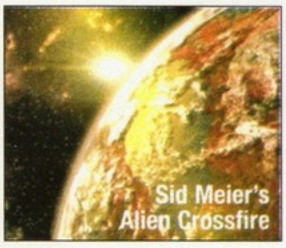
86 Barça Manager 2000
74 El Imperio de las Hormigas
77 Enemy Infestation
78 Euro 2000
72 Grand Prix World
66 Ground Control
76 Gunship!
80 Infestation
65 La Jungla de Cristal: Trilogía 2
85 Martian Gothic: Unification
68 Morpheus
62 Motocross Madness 2
84 NASCAR 2000

86 PC Fútbol: Selección Española
81 Roland Garros 2000
82 Starlancer
70 UEFA Champions League: Season 1999/2000

A fondo

100 Thief 2: The Metal Age
Además de ser un buen juego, *Thief 2* también resulta un hueso duro de roer. Este mes te proporcionamos algunas claves que te ayudarán a avanzar por sus escenarios. Te garantizamos que acabarás con tus bolsillos repletos de oro (robado, por supuesto).

104 Sid Meier's Alien Crossfire
Tim Train, de Firaxis, nos ha proporcionado valiosa información para salir airoso de este complejo juego de estrategia por turnos. No lo desaproveches, ya que esta expansión de *Alpha Centauri* entraña una buena dosis de dificultad. ¡No esperábamos menos de Sid Meier!



Confidencial

108 Si lo has probado todo y no consigues ganar ni a la de tres, recurre a nuestros trucos. No hay nada de malo en ello.

HardWare

87 A nuestras manos han llegado una GeForce2 GTS y una Voodoo5 5500, así que no nos ha quedado más remedio (¡sabemos que nos compadecéis!) que comprobar si los juegos mejoran tanto como se espera. Además, analizamos la PC Light Gun SGA. Para acabar, cómo no, respondemos a vuestras retorcidas preguntas.

COLECCIÓN DE CLÁSICOS

12 JUEGOS COMPLETOS

SE INCLUYEN EN EL CD 1 DE ESTE MES PARA TU DELEITE. DESCUBRE CÓMO HACERLOS FUNCIONAR... Y REMEMORA TIEMPOS PASADOS CON NUESTROS JUEGOS FAVORITOS.

Marcha atrás en el tiempo

¡EL MEJOR CD-ROM DE *PCJ* DE LA HISTORIA!

El CD que incluimos en este número es la culminación de siete meses llenos de correos electrónicos, llamadas telefónicas, borradores de contratos y una buena diplomacia pasada de moda. Esperamos que estés de acuerdo en que el resultado es poco menos que sorprendente. Nada de esto habría sido posible sin la cooperación de todos los editores y fabricantes implicados; todos ellos merecen nuestro agradecimiento sin límites. Unos aplausos de gratitud, por favor.

Si ya has destripado el envoltorio, introducido el CD y jugado con todos los juegos, es probable que te hayas encontrado con una pega. Conseguir que estos clásicos funcionen en un PC moderno es un juego en sí mismo. La mayor parte de ellos están preconfigurados para funcionar correctamente, pero hay un par de problemas que aún no hemos solucionado, así que tendrás que ser indulgente con nosotros. Sigue paso a paso las instrucciones de las páginas siguientes.

Echa un vistazo a la carpeta Extras del CD. Encontrarás *shareware* de años anteriores, además de consejos y guías para algunos de los juegos del disco. Si prestas atención, incluso verás algunos clásicos más, cortesía de Dynamix e Infocom.

CONTENIDO DEL CD 1

DEMO	DIRECTORIO	EJECUTABLE	PÁGINA
Wing Commander	\	Ksinit.exe	8
X-COM: UFO Defense	\xcom	Xcom.exe	9
Ultima Underworld: The Stygian Abyss	\uw1	Uw1.exe	10
Ultima I: The First Age of Darkness	\ultima1	Ultima.exe	12
King's Quest	\kq1	Kq1setup.exe	13
Alone in the Dark	\alone	Alone.exe	14
The Secret of Monkey Island	\monkey	Monkey.exe	14
Duke Nukem II	\duke2	Duke2.exe	16
Descent	\descent	Descent.exe	17
Terminal Velocity	\tv	Tv.exe	18
Links: The Challenge of Golf	\links	Links.exe	20
Road & Track Presents: The Need for Speed	\nfs	Nfs.exe	20
Daikatana	\daikatana	Dkdemo.exe	21
Parches	\Parches	—	21
DirectX 7.0a	\DirectX\dx7	DX7aspa.EXE	—
DirectX 6.1 (para Windows 95)	\DirectX\win95	DX61spa.EXE	—
DirectX 6.1 (para Windows 98)	\DirectX\win98	DX61core.EXE	—

UTILIDADES

Haz clic aquí para ver la lista de programas de utilidades incluidos en este CD.

PARCHES

¿Problemas con tus juegos? Utiliza nuestros parches para solucionarlos.

LÉEME

Aquí puedes ver el LÉEME de la demo seleccionada. En algunos casos podrás encontrar información técnica y las teclas de control.

INSTALAR

Cuando estés listo para instalar la demo en pantalla, pulsa este botón para iniciar el programa de instalación.

LAS DEMOS

Escoge la demo y haz clic con el ratón para poder acceder a ella. Además de la opción de instalación, aparecerán sus requisitos mínimos de sistema.

Juegos a la antigua usanza

CÓMO CONVERTIR UN PC MODERNO EN UN DESFASADO 286

Los juegos antiguos no son lo bastante flexibles como para adaptarse a entornos modernos, de modo que a veces es necesario alterar un poco el Windows 95/98 para aproximarlo al entorno en el que se encuentran cómodos. Los tres ajustes más habituales que deben aplicarse son activar el soporte para tarjetas de sonido que no sean Plug and Play, liberar memoria RAM y utilizar un modo MS-DOS «puro».

SOPORTE DE SONIDO

Las tarjetas PCI modernas varían ampliamente en cuanto a su compatibilidad con las primeras SoundBlaster; puede que funcionen perfectamente o que requieran una ayuda exhaustiva de los controladores residentes para que pueda oírse algo. Si te encuentras en el segundo caso y sólo oyes silencio, un sonido tartamudeante o la máquina se cuelga, deberás modificar la configuración.

Hay que comprobar la configuración del controlador en Sistema -> Administrador de dispositivos -> Controladores de sonido, de vídeo y de juegos, en el Panel de control. La mayoría de las tarjetas PCI disponen de un controlador compatible con SoundBlaster o un apartado de compatibilidad en otras configuraciones. Asegúrate de que el elemento de que dispones no sólo esté activado, sino que además esté definido en la configuración estándar de Puerto 220, IRQ 5 y DMA 1 (Figura 1). También debes comprobar que en tu AUTOEXEC.BAT haya una línea como sigue «SET BLASTER=A220 I5 D1», puesto que muchos juegos antiguos buscan esta variable para que la tarjeta pueda funcionar correctamente. Si no tienes un apartado de compatibilidad en la configuración del controlador, contacta con la asistencia técnica de tu tarjeta, puesto que el soporte de juegos antiguos puede haber mejorado desde que compraste la tarjeta.

Si las modificaciones en la configuración no solucionan los problemas, puedes intentar configurar el juego para que utilice sólo Adlib (FM Synthesis), que puede ser emulado por la mayoría de tarjetas de sonido. No oirás los efectos de sonido digitalizados, pero es mejor que el silencio.

LÍMITES DE MEMORIA Y MODO MS-DOS

Por suerte, Windows 95/98 se desenvuelve muy bien con las limitaciones de memoria de 640K de DOS. Si tu archivo CONFIG.SYS está vacío, Windows carga por defecto el kernel de DOS en la RAM superior y emula los estándares de XMS y EMS. De este modo, se consigue una memoria libre para DOS de 590 k, que debería bastar para que la mayoría de juegos se ejecuten bajo Windows.

Puede que unos pocos juegos no funcionen correctamente mientras Windows esté activo. (Entre ellos se cuentan *Terminal Velocity* y *Links: The Challenge of Golf*.) Por suerte, Windows lo solventa sin problemas con su soporte para el modo MS-DOS (Figura 2). Para configurar los juegos problemáticos, haz clic derecho en el archivo .EXE del programa, selecciona Propiedades, después la lengüeta Programa y a continuación Avanzada. Marca la casilla Modo MS-DOS y selecciona Especificar nueva configuración de MS-DOS. Haz clic en Configuración y asegúrate de que esté marcada la casilla de Memoria expandida (EMS) y la de Ratón, si está disponible; a continuación, haz clic en Aceptar en los tres cuadros de diálogo que aparezcan para activar todos los cambios (Figura 3). La próxima vez que ejecutes el programa, Windows se reiniciará con tu configuración personalizada y, cuando hayas acabado, volverá a reiniciarse para cargar la configuración anterior. De este modo, el juego consigue un acceso sin trabas al hardware de tu PC tal como pasaba en DOS.

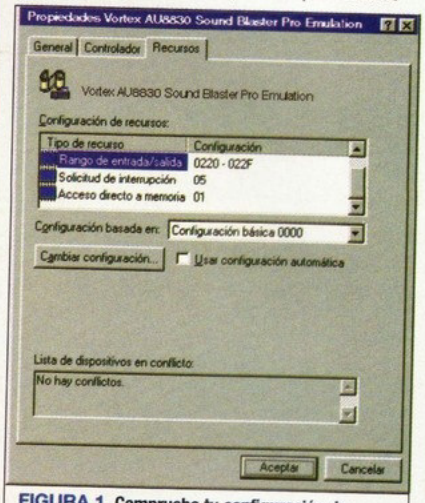


FIGURA 1. Comprueba tu configuración de soportes anteriores y asegúrate de que esté preparada para los valores predeterminados habituales.

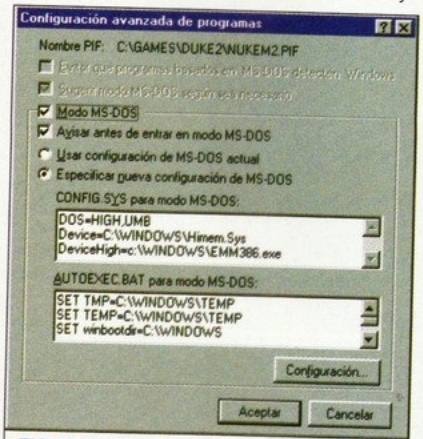


FIGURA 2. Si creas una configuración personalizada de MS-DOS, será más fácil ejecutar estos juegos antiguos.

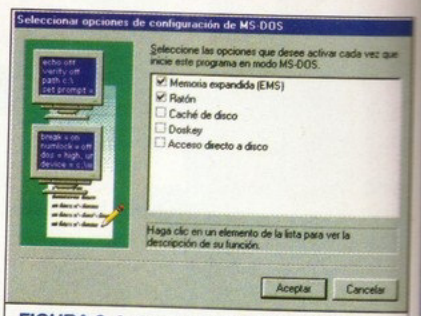


FIGURA 3. Activa los controladores de EMS y ratón en la Configuración de MS-DOS, puesto que Windows no estará activo para emularlos.

MOBYGAMES.COM

Los amantes del cine puede acceder a la Web de Internet Movie Database para consultar cualquier detalle sobre una película, pero ¿qué pasa con los jugadores? *MobyGames.com* viene a llenar este vacío. Desde el nacimiento del PC hasta la actualidad, MobyGames intenta documentar la historia del sector con profusión de detalles. Cada entrada de la base de datos consta de una descripción, curiosidades, enlaces, imágenes del juego, foto de la carátula, anuncios publicitarios y otras informaciones. Los datos son fáciles de buscar y están llenos de referencias, de modo que puedes encontrar las creaciones de Michael Abrash una década antes de que trabajase en *Quake*, o ver pantallas de algunos de los primeros juegos para PC, incluso navegar por cualquier juego que haya dado lugar a un libro o una película. Te sorprenderá todo lo que puedes llegar a descubrir.

La información de MobyGames procede de la comunidad de jugadores, así que cualquiera puede contribuir con nuevos datos. ¿Qué otra Web acepta alegremente análisis y comentarios de juegos de hace 18 años? Merece la pena echarle un vistazo.

ARCATERA™
LA HERMANDAD OSCURA
EL TERROR SE ADUEÑA DE LA CIUDAD DE SEÑORA.
LA HERMANDAD OSCURA INTENTA HACERSE CON EL DOMINIO DEL REINO.
Y TU TENDRAS QUE RESOLVER LOS ENIGMAS EN TAN SOLO
TRES SEMANAS DE TIEMPO REAL PERO,...
NO TE OLVIDES QUE LOS PERSONAJES TIENEN VIDA PROPIA
TODO UN PUEBLO DEPENDE DE TI....
JUEGO Y MANUAL TRADUCIDO AL CASTELLANO
WINDOWS CD-ROM PC
Ubi Soft
WESTKA ENTERTAINMENT
(c) 2000 Ubi Soft Entertainment. Arcatera es una marca registrada de Ubi Soft Entertainment. Arcatera es un desarrollo de Westka Entertainment. Todos los derechos reservados.

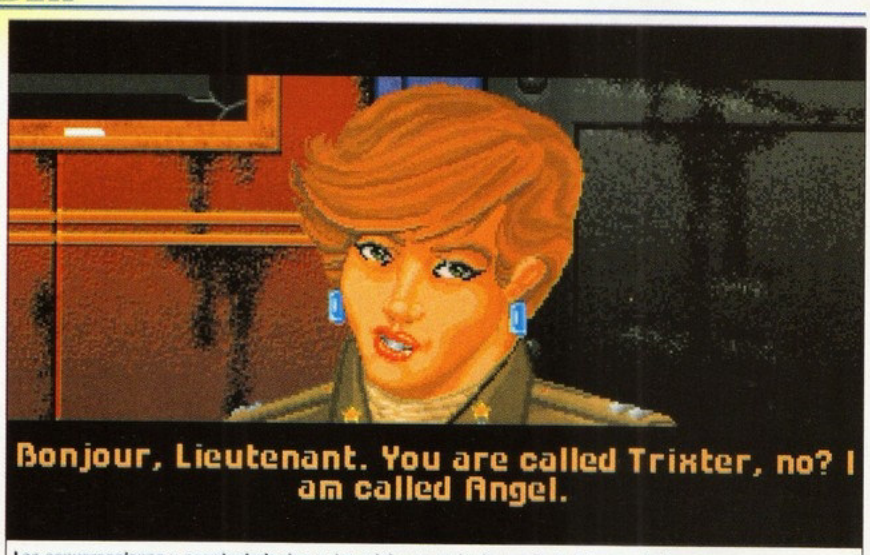
WING COMMANDER

- **INSTALACIÓN:** \Ksinit.exe
- **ARCHIVOS ÚTILES:** \Extras\Hints\wc_keys.txt
- **CATEGORÍA:** Acción
- **COMPAÑÍA:** Origin Systems, 1990
- **EJECUTABLE EN:** Windows 95/98

Para instalar el juego, haz doble clic en KSINIT.EXE. Después de la introducción, haz clic en Install Wing 1 (los demás botones generarán un error). Al ser un programa antiguo, el asistente de instalación intentará «actualizar» DirectX a la versión 2. ¡No te desesperes! El asistente lo contrasta con tus DLL actuales y sólo copiará los archivos restantes (que carecen de utilidad) en tu directorio de sistema. Para jugar, ejecuta el juego desde el menú de Inicio. Si por algún motivo surgen problemas, haz clic en el botón de Ver el archivo de ayuda para encontrar más información sobre cómo solucionar problemas.

Consulta el cuadro que presentamos a continuación para los comandos más comunes durante la batalla, o bien abre el archivo WC_KEYS.TXT para obtener una lista más detallada. Para adentrarte en la acción, escucha las instrucciones de la misión. Después del lanzamiento de tu caza, pulsa A para activar el piloto automático y desplazarte hasta el siguiente punto de navegación. Cuando te encuentres con otros cazas, ordena a los miembros de tu escuadra que rompan la formación y ataquen con la tecla C; después, puedes iniciar su persecución por tu cuenta. Presta atención al radar para ver dónde están los Kilrathi, y si te persigue un misil, activa el dispositivo de poscombustión.

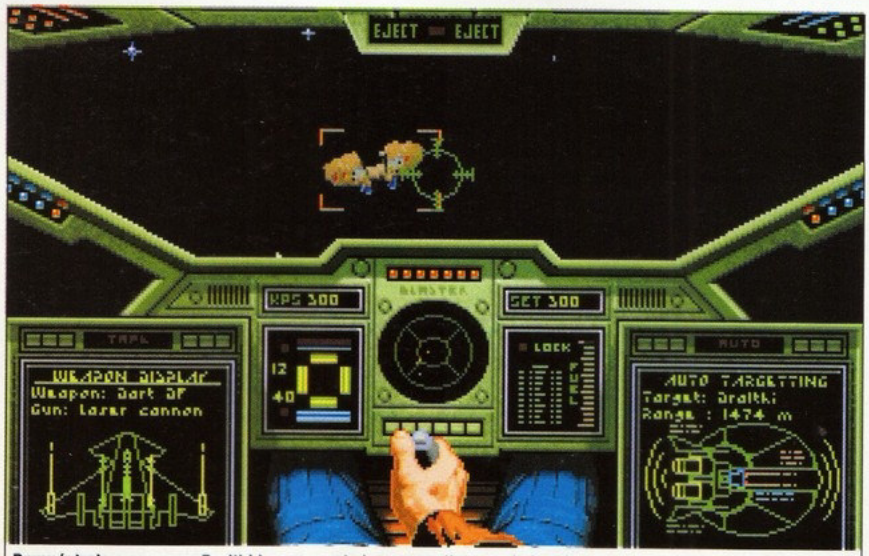
Wing Commander estableció un nuevo modelo en la presentación de los juegos al estilo de las películas: los gráficos y escenas de vídeo entre misiones eran muy buenos y el argumento tenía un tono épico. También supuso un punto de inflexión en la interactividad de los juegos de acción: la banda sonora cambiaba según la intensidad de la acción y el jugador podía dar órdenes a los pilotos aliados o mofarse verbalmente de los enemigos. De manera sorprendente, el argumento y los objetivos de las misiones posteriores se basaban en el éxito o fracaso del jugador.



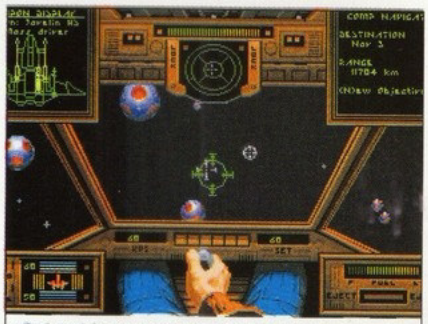
Las conversaciones y acontecimientos entre misiones variarán según lo bien que lo hagas.

TECLAS DE CONTROL

Girar/descender/ascender	teclas de cursor
Velocidad	-/+ del teclado numérico
Dispositivo de poscombustión	TAB
Disparar cañón	ESPACIO
Disparar misiles	ENTER
Piloto automático	A
Seleccionar cañón	G
Seleccionar misil	M



Demuéstrale a ese caza Dralthi lo que puede hacer un piloto confederado.



¿Qué podría ser peor que navegar en un campo de asteroides? ¿Quizá un campo de minas?

¿SABÍAS QUE...?

La versión de *Wing Commander* que aparece en el CD es distinta de la que usaste hace más de una década. Procede de *The Kilrathi Saga*, una edición poco habitual de la serie que se reprogramó para Windows 95 e incluye varios elementos adicionales. Todos los problemas relativos a la velocidad en que se ejecuta el juego han desaparecido. Además, la música suena mejor de lo que recordabas. Pero el mayor atractivo consiste en que finalmente puedes desactivar el panel (algo que los pilotos confederados hubieran deseado poder hacer en su momento). Sólo hay que pulsar dos veces F1 para activarlo y desactivarlo.

X-COM: UFO DEFENSE

- **INSTALACIÓN:** \xcom\Xcom.exe
- **ARCHIVOS ÚTILES:** \Goodies\Hints\xcom_strategies.txt
- **CATEGORÍA:** Estrategia por turnos
- **COMPAÑÍA:** MicroProse, 1994
- **EJECUTABLE EN:** Windows 95/98

La versión de *X-COM: UFO Defense* que hemos incluido en el CD está diseñada para Windows, de modo que no es necesaria la configuración de gráficos ni sonido; sólo hay que hacer doble clic en el programa en el directorio donde lo hayas copiado para ejecutarlo. Sin embargo, funciona un poco acelerado en cualquier máquina más potente de 200 MHz, pero puedes ejecutar la utilidad TURBO incluida en la carpeta «extras\dosutil» del CD para reducir la velocidad en Windows y poder disfrutar más del juego. Como alternativa, puedes pulsar sobre el icono de signo de interrogación para acceder al menú Opciones cuando investigues un aterrizaje forzoso alienígena, a fin de ajustar las velocidades de movimiento y desplazamiento de la pantalla.

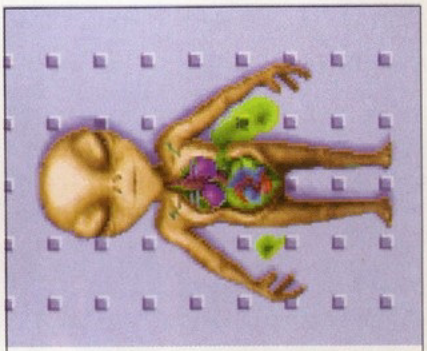
Es probable que los propietarios de GeForce se encuentren con problemas de vídeo que impidan ejecutar el juego.

Todo lo que debes saber sobre *X-COM* aparece (en inglés) en el excelente manual UFODEF.PDF de la carpeta \manual una vez extraído el juego. Son particularmente interesantes tres útiles guías de introducción con los que puedes aprender con rapidez los rudimentos de *X-COM*, así que te aconsejamos que no te los pierdas.

X-COM supuso una mezcla perfecta de gestión de recursos y batalla por turnos; se convirtió en el ejemplo definitivo de combate táctico de escuadras basado en turnos. La novedosa idea de verse obligado a incorporar la tecnología enemiga en tu investigación dio una vuelta de tuerca más al género, y la inteligente interfaz garantizó una jugabilidad indeleble.

Es difícil de creer, pero *X-COM* estuvo a punto de quedarse arrinconado en un cajón. Todo el proyecto estuvo en un tris de irse a pique por los problemas financieros de MicroProse y los subsiguientes recortes presupuestarios. Todo fue razonablemente bien durante un tiempo hasta que Spectrum Holobyte adquirió las acciones de Bill Stealey en la empresa (el juego casi vuelve a desaparecer). Por fin, la empresa terminó *X-COM* en marzo de 1994, tres años después de proponer el proyecto.

Las tropas se reúnen ante un OVNI derribado, listos para la batalla. ¡Es la hora de la verdad!



Las autopsias de cadáveres alienígenas te ayudarán a diseñar armas más letales contra los invasores.

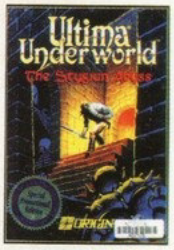
En el Geoscape puedes observar las operaciones de X-COM a nivel mundial.

¿SABÍAS QUE...?

Si crees que *X-COM* se parece mucho al juego *Laser Squad*, publicado más de cinco años antes, se debe a que lo creó el mismo equipo. El diseñador, Julian Gollop, recuerda cuando plantearon una secuela a MicroProse: «Les gustaba lo que habíamos hecho hasta el momento, pero nos explicaron que querían un juego "grande". Les pregunté qué querían decir con "grande" y me contestaron: "Pues ya sabes... GRANDE"». Al equipo se le ocurrió la idea de añadir un elemento de estrategia al juego, claramente establecido en la Tierra, en el que el jugador gestionase una organización que defendiera el planeta frente a las incursiones de los OVNI. «Me compré bastantes libros sobre los ovni para investigar a fin de proporcionar al juego una base 'auténtica'», nos comenta Gollop.

ULTIMA UNDERWORLD: THE STYGIAN ABYSS

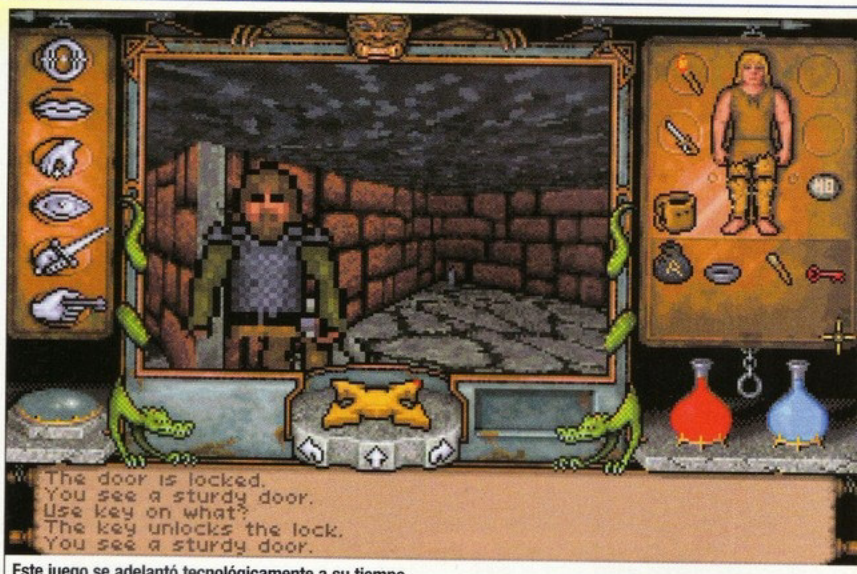
- **INSTALACIÓN:** \uw\Uw.exe
- **ARCHIVOS ÚTILES:** \Extras\Hints\uu_walkthrough.txt
- **CATEGORÍA:** Rol en primera persona
- **COMPAÑÍA:** Origin Systems, 1992
- **EJECUTABLE EN:** DOS, emulador de DOS en Windows



Conseguir que *Ultima Underworld* funcione puede ser muy fácil o casi imposible. Los miembros del primer grupo son muy afortunados. Podrán jugar con el que muchos editores de *PCJ* consideran el mejor juego de todos los tiempos. El segundo grupo puede hundirse en la desesperación.

He aquí como saber en qué grupo te encuentras. Haz clic con el botón derecho del ratón en UW.EXE en la carpeta extraída. Selecciona Propiedades y después la lengüeta Memoria. Mira bajo Memoria expandida (EMS). Si tienes una opción desplegable predeterminada como «Automático», eres un afortunado miembro del primer grupo. Si el mensaje es «El ordenador no está configurado para la memoria expandida en sesiones de MS-DOS», tienes un problema.

Aquellos que dispongan de memoria expandida, sólo deben hacer doble clic en el icono del programa para iniciar el juego. Debería ejecutarse sin problemas, pero siempre puedes cambiar la configuración de la tarjeta de sonido ejecutando UNINSTALL.EXE. Como en *The Secret of Monkey Island*, si eliges Roland MT-32 como tu tarjeta de sonido, quizá consigas mejor calidad de música. Observa la introducción. Fue uno de los primeros juegos que ofrecía discurso digitalizado. Si tienes algún problema, sólo debes reiniciarlo con un archivo CONFIG.SYS limpio.



Este juego se adelantó tecnológicamente a su tiempo.

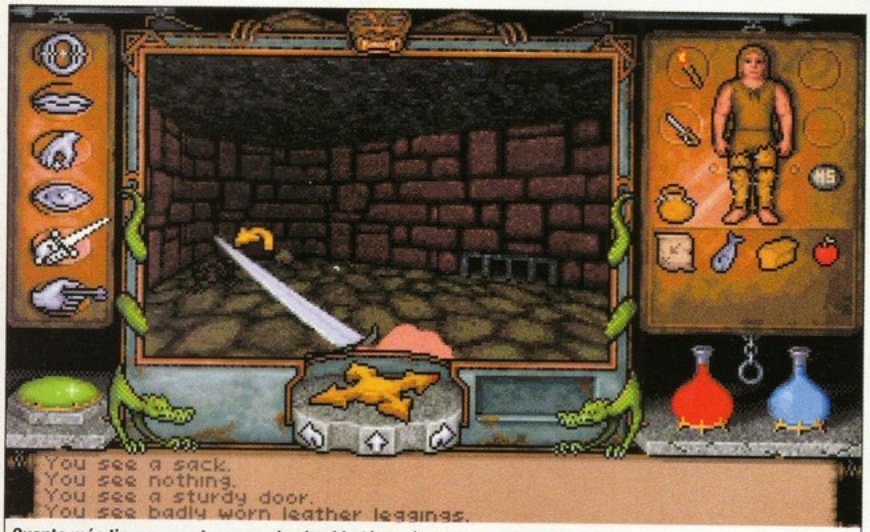
Si estás en el grupo de los desesperados, te compadecemos. De hecho, te entendemos muy bien. La mayor parte de las máquinas en la redacción de *PCJ* no están configuradas para EMS y, a pesar de dedicar mucho tiempo en prepararlas, los problemas persisten. Lo primero que debes intentar es reiniciar el ordenador con un archivo CONFIG.SYS vacío. Windows 95/98 debería emular EMS sin cargar un gestor de memoria como EMM386. Por desgracia, parece que la mayor parte de los fabricantes de sistema modifican la configuración predeterminada de Windows sin que les importe la necesidad de ejecutar *Ultima Underworld*.

Si encuentras una solución para esta anomalía de EMS, escríbenos; conseguirás que mucha gente vuelva a sonreír.

Ultima Underworld: The Stygian Abyss, producido por Warren Spector y dirigido por Richard Garriott, se adelantó tecnológicamente a su tiempo. Antes de que id Software publicara *Wolfenstein 3D, Ultima Underworld* exhibió la iluminación en tiempo real proyectada desde una antorcha, pendientes y escaleras, corrientes de agua, magia y la capacidad de saltar y volar. Puedes agradecérselo a los genios de Looking Glass Technology.

La tecnología está al servicio de un juego de rol que absorbe al jugador con la potencia de un aspirador trucado. Hay más misiones enterradas en estas mazmorras que en la mayoría de juegos modernos de aventuras en el exterior. Consulta el archivo de la guía para más información.

El esquema de control es muy inteligente. Puedes jugar prácticamente sólo con el ratón. Utiliza el botón izquierdo para moverte en la dirección de la flecha y arrastra elementos desde el suelo hasta tu inventario con el botón derecho. Para utilizar artículos o abrir puertas, haz clic encima con el botón derecho, arrastra el ratón y libera el botón. Para saltar, pulsa ambos botones. ¡Genial!



Cuanto más tiempo mantengas pulsado el botón, más poderoso será tu ataque.

¿SABÍAS QUE...?

Warren Spector no estaba implicado en el juego hasta que ya estaba en plena fase de desarrollo. Doug Church, de Looking Glass, lo explica: «En un momento determinado, Paul [Neurath, diseñador] llamó a Origin porque hacía tiempo que no sabíamos nada de ellos y averiguamos que nuestro productor había dimitido. Warren se involucró en ese momento, cuando el proyecto ya llevaba un año en activo, lo cual supuso una gran suerte para todos».

VAMPIRE®
LA MASCARADA
REDEMPTION™

Tu búsqueda de redención se iniciará en ciudades de corte medieval como Praga y Viena, llegando al Londres y Nueva York moderno después de 800 años.

Crea tus propios modelos de juego multijugador con la opción crear historias. El juego en red ya nunca más será igual.

Vive como un vampiro y alimÉntate de presas humanas mientras sufres por mantener tu humanidad.

ACTIVISION

Vampire: The Masquerade, White Wolf and World of Darkness son marcas registradas y Vampire: The Masquerade—Redemption es una marca de Publishing,Inc. © 2000 White Wolf Publishing, Inc. ©2000 Nihilistic Software, Inc. Publicado y distribuido por Activision. © 2000 Activision, Inc. Activision es una marca registrada de Activision, Inc. Todos los derechos reservados. El resto de las marcas y nombres comerciales son de sus respectivos propietarios.

nihilistic software

[PC CD TOTALMENTE EN CASTELLANO]

PROEIN
www.proein.com

ULTIMA I: THE FIRST AGE OF DARKNESS

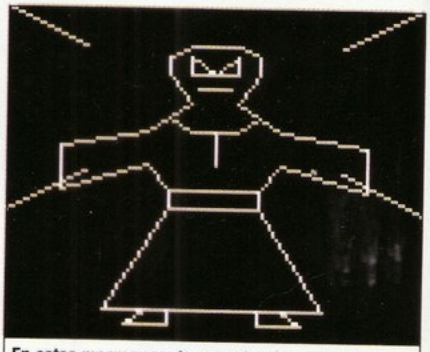
- **INSTALACIÓN:** \ultima1\Ultima.exe
- **ARCHIVOS ÚTILES:** \Extras\Hints\ultima_walkthrough.txt
- **CATEGORÍA:** Juego de rol
- **COMPAÑÍA:** Origin Systems, 1987
- **EJECUTABLE EN:** DOS, emulador de DOS en Windows

El inicio de la clásica serie de Ultima parte de una premisa igual de clásica: derrota al mago para salvar al mundo. Lord British te ha trasladado en el tiempo y el espacio para que puedas convertirte en el héroe de Sosaria, una tierra antes pacífica y ahora masacrada por el diabólico mago Mondain. La Gema de la inmortalidad protege a Mondain, por lo que deberás completar varias misiones que te permitan descubrir el modo de retroceder en el tiempo a fin de impedir que llegue a hacerse con la gema y así poder derrotarlo.

La instalación de *Ultima* es directa: haz doble clic en ULTIMA.EXE en el directorio \ULTIMA1 del CD. Aunque es el juego más antiguo de los que te ofrecemos en el disco, *Ultima* es un programa de DOS que no presenta problemas ni requiere configuración. Sólo debes hacer doble clic en el ejecutable ULTIMA.EXE para activar el juego. Aunque funciona sin problemas, no dispone de ningún medio para salir con gracia (debes terminar manualmente el programa si quieres dejar de jugar): para hacerlo, pulsa ALT-ENTER para pasar a una ventana desde el modo de pantalla completa y, después, cierra la ventana como harías con cualquier otro programa. No olvides guardar la partida antes pulsando la tecla Q.

Tú también puedes disfrutar de todas las comodidades de la vida, siempre que tengas el oro suficiente, claro está.

El impacto que tuvo *Ultima* en el sector es innegable. Se diseñó cuando Richard Garriott era un novato en la Universidad de Texas, en 1980; este pequeño juego con grandes aspiraciones ha originado ocho secuelas y seis juegos derivados (*Ultima Online, Ultima Online 2, Ultima Underworld I* y *II, Ultima: Savage Empires* y *Ultima: Martian Dreams*). Esta serie ha conquistado a legiones de *fans* durante dos décadas. Hay que reconocer que algunos juegos de la serie no eran perfectos, pero la mayoría ocupan lugares de privilegio en la historia de los juegos de rol fantástico para ordenador.



En estas mazmorras, te encontrarás con todo tipo de personajes peligrosos y poco amigables.

TECLAS DE CONTROL

La lista de órdenes en *Ultima* es muy extensa. Hay más de 20 teclas que puedes utilizar durante el juego, de modo que puedes consultar esta lista:

Atacar con el arma preparada (véase Preparar más abajo) ..... A
Abordar un medio de transporte ..... B
Lanzar un hechizo C
Dejar caer un elemento (permanente) ..... D
Entrar en una ciudad, castillo, mazmorra u otro territorio ..... E
Disparar un arma ..... F
Recoger elementos adyacentes ..... G
Hipersalto a otros sectores estelares ..... H
Revelar el nombre de lugares y cosas (como puertas secretas) I
Ir arriba o abajo por las escaleras en las mazmorras ..... K
Activar o desactivar el sonido ..... N
Abrir el contenido de un ataúd en una mazmorra ..... O
Guardar la partida (hazlo antes de salir del juego) ..... Q
Preparar un arma, armadura o hechizo mágico (debe realizarse antes de usarlo) ..... R
Robar ítem (los guardias desaprueban este comportamiento) ..... S
Realizar negocios con mercaderes o reyes ..... T
Abrir celdas en castillos o cofres en mazmorras ..... U
Cambiar perspectiva en naves de transporte futuras V
Abandonar tu transporte actual para viajar a pie X
Visualizar tus estadísticas, posesiones y hechizos (también se utiliza para detener el tiempo) ..... Z
Pasar el tiempo y consumir comida ..... Barra espaciadora

¿SABÍAS QUE...?

Ultima no se lanzó inicialmente para PC porque los PC no existían en 1980. La versión para PC que se incluye en el disco de *PCJ* es una versión publicada en 1987, que se reescribió desde el principio y constaba de gráficos EGA remasterizados. El original se escribió en Applesoft BASIC.

Resulta interesante observar que los alienígenas que aparecen en *Ultima* resultan ser los Kilrathi en un juego futuro de la serie. Los Kilrathi son la misma especie contra la que lucha la Tierra en los tres primeros juegos de la saga Wing Commander.

KING'S QUEST

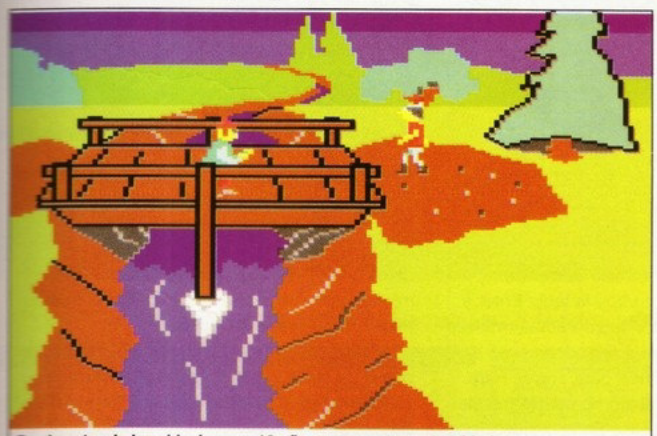
- **INSTALACIÓN:** \kq1\Kq1setup.exe
- **ARCHIVOS ÚTILES:** \Extras\Hints\kq1_walkthrough.txt
- **CATEGORÍA:** Aventura
- **COMPAÑÍA:** Sierra, 1987
- **EJECUTABLE EN:** DOS, emulador de DOS en Windows

Muy bien, muchachos; ahora hay que retroceder 16 años en el tiempo.

Éste es uno de los programas de nuestra colección que mejor funcionan; incluso viene provisto de su propio instalador de Windows. Una vez instalado, sólo debes buscarlo en tu menú de Inicio y ejecutarlo. En 1984 no existía la SoundBlaster, de modo que, a no ser que dispongas de un PCjr o un Tandy, vas a encontrar problemas. (El juego se diseñó para exhibir la tecnología del IBM PCjr, que constaba de música original a tres voces y gráficos en 16 colores).

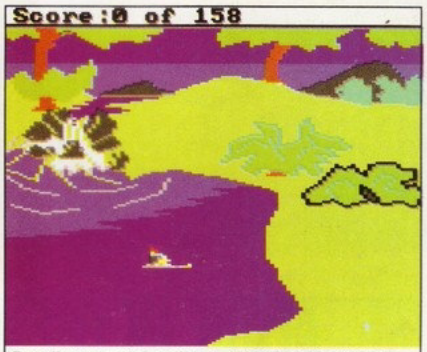
Puedes acceder al menú del juego pulsando ESC para guardar y cargar partidas, revisar tu inventario y comprobar la configuración de teclas. *King's Quest* funciona bien siempre que no sitúes el nivel de velocidad en FAST, aunque en ese caso seguro que te echas unas risas.

Puede que ahora los gráficos no parezcan gran cosa, pero en 1984 eran alucinantes.

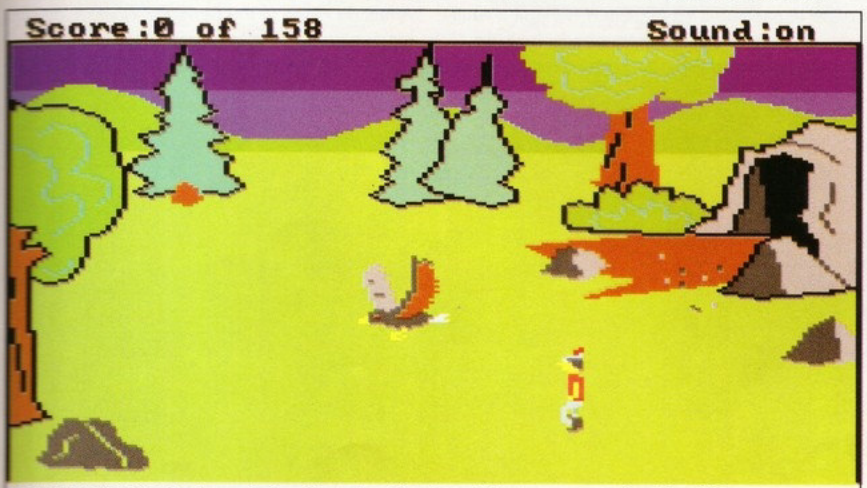


En el sector de los videojuegos, 16 años suponen una eternidad.

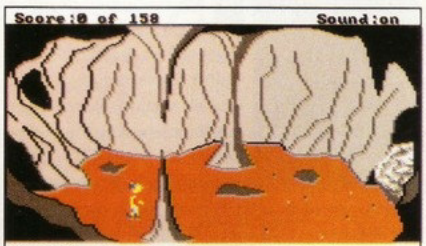
Deja de lado el ratón. Tal como recordarán los veteranos, tecleas frases simples en inglés para interactuar con este mundo, de modo que el juego resulta absorbente y frustrante al mismo tiempo. Tanto «open the door» como «open the large wooden door» tienen el mismo efecto, de modo que no hay necesidad de explayarse. Si te encuentras con alguna dificultad, puedes consultar la guía que incluimos. No obstante, es mejor que antes intentes solucionar los *puzzles* por ti mismo, la recompensa es mucho mayor si puedes hacerlo sin ayuda.



Para llevar a cabo acciones, deberás teclear frases simples en inglés.



El tratamiento del color ha evolucionado mucho. El protagonista parece que padece hepatitis.



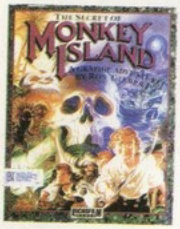
King's Quest ya alternaba escenarios interiores y exteriores, aunque el nivel de detalle...

¿SABÍAS QUE...?

Los fabricantes utilizaron encriptación para ocultar el código de cualquier fisgón. La clave de encriptación era «Avis Durgan». Sin embargo, ¡nadie recuerda por qué se eligió esta clave, ni quién es «Avis Durgan»!

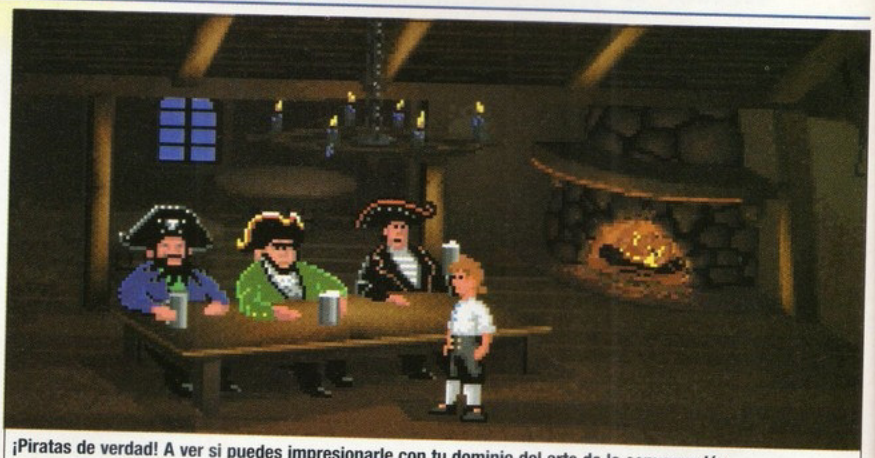
THE SECRET OF MONKEY ISLAND

- **INSTALACIÓN:** \monkey\monkey.exe
- **ARCHIVOS ÚTILES:** \Extras\Hints\mi_walkthrough.txt
- **CATEGORÍA:** Aventura
- **COMPAÑÍA:** LucasArts, 1990
- **EJECUTABLE EN:** DOS, emulador de DOS en Windows



Ejecuta *The Secret of Monkey Island* con un doble clic sobre MONKEY.EXE en la carpeta donde lo has instalado. El juego no requiere configuración, pero no funciona en algunas de las máquinas más rápidas debido a un *bug* de sincronización. Ejecuta el archivo por lotes MONKEYR.BAT, que pasa por alto la detección de tarjeta de sonido y fuerza la música de Roland MT-32 (si dispones de un MIDI con una tabla de muestras en la tarjeta, podrás oír la música con mayor calidad).

Monkey Island utiliza la interfaz SCUMM de LucasArts, que se dirige con el ratón. Sólo has de seleccionar una acción del menú en pantalla y después elegir el objeto sobre el que deseas realizar la acción. A veces se presenta una acción predeterminada en amarillo; usa el botón derecho del ratón para seleccionarla. El intérprete SCUMM utilizado para crear el juego significa «Script Creation Utility for *Maniac Mansion*» [Utilidad de creación de scripts para *Maniac Mansion*], el juego para el que se creó. Ron Gilbert, creador de *Monkey Island*, utilizó SCUMM para otros proyectos, como la serie educativa Putt-Putt.



¡Piratas de verdad! A ver si puedes impresionarle con tu dominio del arte de la conversación.

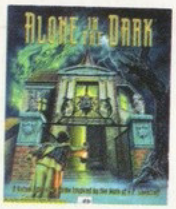
Considerado como la cima de las aventuras SCUMM de LucasArts, *Monkey Island* era una obra maestra de puzzles, gráficos y humor. Te troncharás con algunos fragmentos del diálogo. Es destacable la «lucha de espadas» (en realidad un montón de insultos dirigidos a tu oponente) y personajes como los caníbales que quieren controlar su ingestión de grasas.

¿SABÍAS QUE...?

¿Cómo consiguió Guybrush un nombre tan singular? Durante el desarrollo, la brocha animada de DeluxePaint para el personaje principal tenía como nombre de archivo «guybrush.abm», así que lo utilizaron.

ALONE IN THE DARK

- **INSTALACIÓN:** \alone\Alone.exe
- **ARCHIVOS ÚTILES:** \Extras\Hints\aifd_walkthrough.txt
- **CATEGORÍA:** Aventura
- **COMPAÑÍA:** Infogrames, 1992
- **EJECUTABLE EN:** DOS, emulador de DOS en Windows



Para que *Alone in the Dark* funcione correctamente en Windows 95/98 dependes de tu tarjeta de sonido. Si es totalmente compatible con las versiones antiguas, el programa funciona correctamente; en caso contrario, deberás reconfigurar algunos parámetros. Para configurar y ejecutar *Alone in the Dark*, haz doble clic sobre ALONE.COM y después selecciona Configuración. Si confías en tu tarjeta de sonido, acepta las opciones que aparezcan seleccionadas tras la autodetección y, a continuación, ejecuta el juego. Si no funciona o no oyes nada, vuelve a ejecutar ALONE.COM y selecciona Adlib para la música y Buzzer para los sonidos. Si no sirve, prueba reiniciando el ordenador en modo DOS y ejecutando el juego desde allí. Para obtener más ayuda, consulta la página 6.

En *Alone in the Dark,* todo se controla mediante las teclas de cursor, la tecla Enter y la barra espaciadora. Con los cursores mueves a tu personaje, y puedes pulsar dos veces con rapidez la flecha de avance para correr. Para cambiar los modos de acción o utilizar los elementos del inventario, pulsa Enter y selecciona lo que quieras en el menú que aparece. La barra espaciadora es la tecla destinada a «utilizar» (mantenla pulsada para buscar cuando estés en el modo de búsqueda, o púlsala mientras presionas las teclas de cursor para pelear en el modo de lucha).

Este juego rompió moldes tanto técnicos como de estilo. La inteligente técnica de utilizar fondos predibujados con modelos animados en 3D en primer plano le permitía funcionar en los 286 y mantener un buen aspecto. Antes de *Alone in the Dark,* no había verdaderas aventuras en 3D a pantalla completa.

Si empujas el armario delante de la ventana, bloquearás la entrada del monstruo y ganarás algo de tiempo.

Ahora, ser Gestor Inmobiliario está a tu alcance.

CCC ha formado en 1999 más Gestores Inmobiliarios en España que ningún otro centro."

(Presidente A.E.G.A.I. Asociación Europea de Gestores Administradores Inmobiliarios)

CCC, uno de los cinco mejores Centros de Formación a Distancia de Europa.

Inmobiliaria
- Gestión de Agencias Inmobiliarias.
- Valoraciones Inmobiliarias.

Decoración y Manualidades
- Manualidades.
- Curso de Manualidades:
- en madera.
- Con vídeos.
- Profesional:

Periodismo, Información y Redacción
- Escritor.
- Dibujante de Moda.
- Dibujante Ilustrador.

Deporte y Salud
- Aerobic: Para el Título de la Federación.
- Físico y Deportivo
- de Gimnasio.
- Carné Profesional MDF.
- Shiatsu.
- Quiropráctico.

Cocina y Hostelería
- Profesional. Preparación para Título Oficial.
- de Comedor.
- Barman.

Cultura
Preparación para superar las pruebas oficiales.
- Escolar.
- a la Univ., mayores de 25 años.
- Ciclos Formativos Form. Prof. Grado Medio.

Música
- Guitarra.
- Solfeo.
- Teclado.
- Acordeón.

Especialidades Sociosanitarias
Preparatorios para el Título Oficial.
- Auxiliar de Enfermería.
- Auxiliar de Jardín de Infancia.

Otros planes especializados.
- Auxiliar de Ayuda a Domicilio.
- Auxiliar de Puericultura.
- Auxiliar de Geriatría.
- Auxiliar de Rehabilitación.
- Técnico en Animación Geriátrica.

Cuidado de los Animales
- Auxiliar de Clínica Veterinaria.
- Peluquería y Estética Canina.
- Auxiliar Clínico Ecuestre.
- Adiestramiento Canino.
- Psicología Canina y Felina.

Belleza y Moda
- Peluquería.
- Modista.
- Esteticista.
- Diseño de moda.

Gestión y Administración de Empresa
- Asesor Fiscal.
- Contabilidad.
- Asesoría Laboral.
- Técnico en Recursos Humanos.
- Administración de Empresas.
- Dirección Financiera.
- Auxiliar Administrativo. Preparación Título Oficial.
- Dominio y Práctica del PC: (Windows 95 ó 98)

Programas en Soporte CD Rom.
- Técnico en Gestión Contable y Tesorería.
- Contabilidad I y II. IVA-IRPF

Oposiciones
- Auxiliar de Correos.
- Profesor de Autoescuela.
- Agente de Justicia.
- Oficial de Justicia
- Auxiliar de Justicia.

Electricidad, Fontanería y Mecánica
- Carné de instalador Electricista: Preparación para Título Oficial.
- Fontanería.
- Mecánica: Preparación para Título Oficial.
- Técnico de Mantenimiento.

Electrónica
- Electrotecnia y Electrónica. Para Título Oficial.
- Radiocomunicaciones.
- Técnico en TV.

Programas en Soporte CD Rom.
- Mantenimiento Industrial:
  - Electrónica · Hidráulica y Neumática
  - Electricidad Industrial
  - Autómatas Programables
  - Electrónica de Potencia
  - Máquinas y Automatismos Eléctricos.

Calidad, Riesgos Laborales y Medio Ambiente
- Título Oficial de Técnico Intermedio en Prevención de Riesgos Laborales.
- Técnico en Calidad y Certificación.
- Técnico en Medio Ambiente.

Marketing y Ventas
- Técnicas de Venta.
- Marketing y Dirección Comercial.
- Gestión Grandes Superficies.
- Azafata en Relaciones Turístico-Comerciales.

Idiomas
- Inglés · Francés · Alemán · Ruso ·

Otras Profesiones
- Bibliotecario y Documentalista.
- Investigación Privada.

CCC ☒ Sí, quiero

Infórmate sin compromiso.

902 20 21 22

www.centroccc.com

☒ **Sí, quiero recibir información, sin compromiso, sobre el curso o cursos que indico:**

Nombre y apellidos

Domicilio

Bloque N.º Piso Prta.

Población Cód. Postal

Provincia Fecha de nacimiento / /

Teléfono D. N. I.

Tu información nos permite adecuar nuestras ofertas y servicios a tus intereses. Tienes el Derecho a acceder a ella y cancelarla o rectificarla de ser errónea. Gracias. (Ley Orgánica 5/1992 de 29 de octubre).

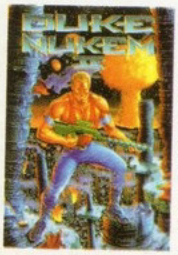
CCC fue autorizado por Educación en aplicación del Real Decreto 2641/1980 O.M 29/5/1980 y Orden 6/10/1980 (B.O.P.V.).

Por favor, envía este cupón a:
CCC · Apartado 17222
28080 MADRID, ESPAÑA

APA

DUKE NUKEM 2

- **INSTALACIÓN:** \duke2\Duke2.exe
- **ARCHIVOS ÚTILES:** dn2hint.exe de la carpeta de instalación del juego
- **CATEGORÍA:** Arcade
- **COMPAÑÍA:** 3D Realms, 1993
- **EJECUTABLE EN:** DOS, emulador de DOS en Windows



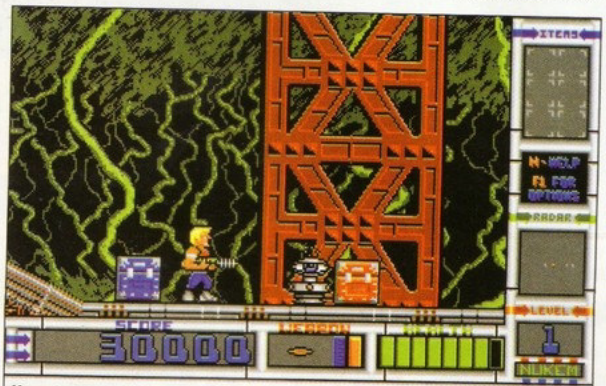
Quizá hayas conocido a Duke en 3D, cuando ya era un exterminador de alienígenas armado hasta los dientes. El avance de la técnica lo convirtió en un tipo con mal carácter y, pese o por ello, en un imán para las chicas. Pero antes de que todo eso llegara, no era más que un minúsculo *sprite* de menos de 5 centímetros. Y aquí está tu oportunidad de verlo en toda su gloria en 2D.

Es muy fácil conseguir que el juego funcione. Sólo has de hacer doble clic en NUKEM2.EXE en la carpeta donde lo has instalado y observar cómo se presenta la historia ante tus ojos. Puedes ajustar la configuración de sonido desde el menú, aunque el modo SoundBlaster funciona correctamente en todos los sistemas que hemos analizado.

¿Qué hace aquí una lata de Coca-Cola? Suponemos que incluso Duke tomó nota de aquel eslogan de «Una Coca-cola y una sonrisa».

Observa la emocionante introducción y espera a que empiecen las demos. Te darán pistas sobre los movimientos de Duke en su mundo. Sube por las escaleras y ascensores, avanza por tuberías e incluso vuela con cohetes si dispones del equipo adecuado. Para todo ello dispones de las teclas de cursor, ALT y CTRL. ¿Te parece lo bastante fácil?

Para aprender más sobre el juego, ejecuta el archivo denominado DN2HINT.EXE. Encontrarás las teclas clave y los *power-ups*, y descubrirás que el lanzacohetes sólo sirve para 32 disparos. También hay un apartado exhaustivo de consejos para jugar e incluso trucos.



Hay que ver lo deslenguado y chulo que se ha vuelto el protagonista de esta saga.

Las amenazas no sólo están delante o detrás de ti.

TECLAS DE CONTROL

Opciones	F1
Guardar partida	F2
Cargar partida	F3
Pausa	P
Activar/desactivar música	M
Activar/desactivar sonido	S
H	Ayuda
Disparar	Alt
Disparar arriba	Cursor arriba + Alt
Disparar abajo (cuando está colgado)	Cursor abajo + Alt
Saltar/Subir a la nave	Ctrl
Mirar arriba	Cursor arriba
Agacharse	Cursor abajo
Moverse a la izquierda	Cursor izquierda
Moverse a la derecha	Cursor derecha

DESCENT

- **INSTALACIÓN:** \descent\Descent.exe
- **ARCHIVOS ÚTILES:** Readme.txt en el directorio donde instales el juego
- **CATEGORÍA:** Acción
- **COMPAÑÍA:** Interplay, 1994
- **EJECUTABLE EN:** DOS, emulador de DOS en Windows

No deberías tener problemas para conseguir que el juego funcione. Sólo has de activar DESCENTR.EXE en el directorio donde instales el juego. En caso de que eso no funcione, te quedes sin sonido o sufras una pésima calidad de vídeo, configura tu tarjeta de sonido ejecutando SETUP.EXE. Dale una oportunidad a la autodetección y configura la música en General MIDI. Como con los juegos que soportan Roland MT-32, esta configuración ofrece un mejor sonido en la mayoría de tarjetas de sonido con una tabla de muestras.

Si aún tienes problemas, intenta ejecutar el juego en modo MS-DOS. Sigue el mismo método descrito para *Links*.

El arte del ametrallamiento nunca ha sido tan útil como en *Descent*. ¡Cuidado con esas paredes!

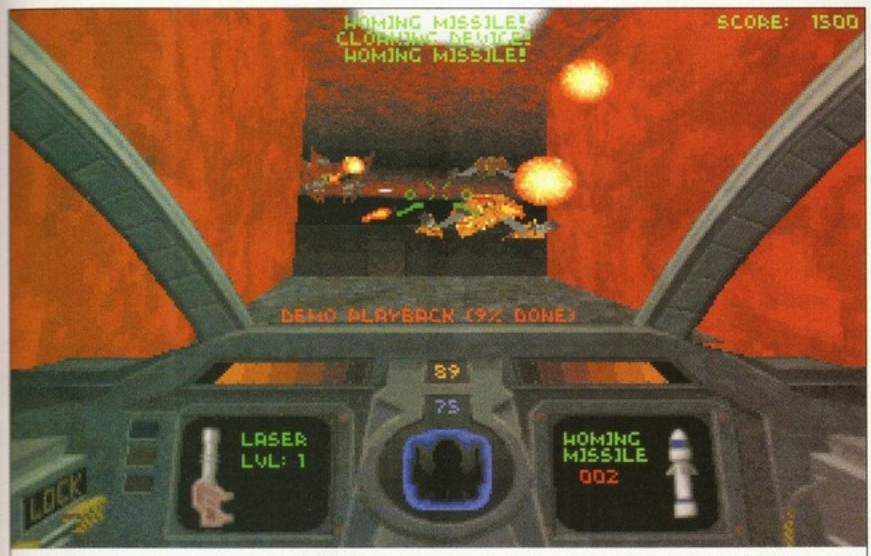
En el juego, F1 visualiza la lista de teclas clave (ALT-F2 guarda y ALT-F3 sirve para cargar una partida guardada). Experimenta con las teclas +/- y F3 para desactivar la carlinga y ampliar la perspectiva. Cuando no utilices *joystick*, lo mejor es controlar la nave con el teclado numérico, para disfrutar de un fácil acceso a las teclas para rodar (7 y 9). También puedes optar por utilizar el ratón y las teclas que incluimos en el cuadro.

¿Quién se acuerda del argumento detrás de este juego clásico? Todo es culpa de la Post-Terran Minerals Corporation. Parece que han perdido contacto y el control sobre algunas operaciones de minería. Las máquinas utilizadas para descubrir los preciosos materiales se han puesto en contra de sus creadores y ahora están controladas por una fuerza misteriosa. El final feliz depende de ti y de tu nave ilegalmente modificada.

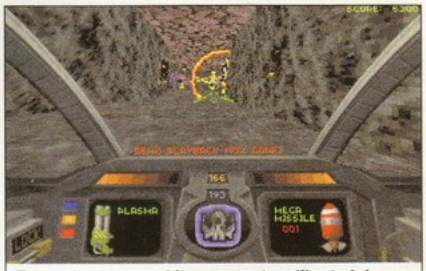
No son las actuales, pero las explosiones de *Descent* empezaban a tener su miga.

TECLAS DE CONTROL

Subir/bajar/girar	Ratón
Acelerar	A
Frenar	Z
Rotar a la izquierda	Q
Rotar a la derecha	E
Disparo primario	Ctrl
Disparo secundario	Barra espaciadora
Lanzar bengala	F
Lanzar bomba	B
Vista trasera	R
Mapa	Tab



Suele haber secretos ocultos en los lugares más peligrosos. Gira con precaución por todos los rincones.



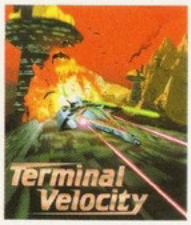
***Descent* supuso un hito en cuanto a libertad de movimientos.**

¿SABÍAS QUE...?

A los cinco minutos de jugar con la versión *shareware* original de *Descent*, que apareció en 1994, incluso uno de los que actualmente escribimos *PCJ* vomitó debido a un mareo agudo. ¡A eso se le llama inmersión!

TERMINAL VELOCITY

- **INSTALACIÓN:** \tv\Tv.exe
- **CATEGORÍA:** Acción
- **COMPAÑÍA:** 3D Realms, 1995
- **EJECUTABLE EN:** DOS



En un intento de superar la genial jugabilidad de *Descent*, los magos del diseño de Terminal Reality crearon un *shooter* que permite que los jugadores vuelen tanto por encima como por debajo del nivel del suelo, con transiciones casi imperceptibles entre ambos entornos.

Por desgracia, puede resultar muy complicado iniciarlo en una máquina con Windows 95/98. Debes ejecutar el juego en un modo puro de MS-DOS. Si estás cómodo en DOS, reinicia el ordenador y a jugar. En caso contrario, léete las instrucciones que se aplican a *Links: The Challenge of Golf*.

Antes de jugar, debes ajustar la configuración de sonido ejecutando SETUP.EXE. Te ofrecerá la posibilidad de autodetección. Si esto falla, intenta seleccionar una SoundBlaster Pro manualmente y experimenta con la dirección de IRQ (un valor de 5 suele funcionar). Puedes realizar este proceso en Windows siempre que no selecciones la opción «Guardar e iniciar TV». En lugar de eso, pulsa la tecla ESC y guarda allí la configuración.

Si tienes una tarjeta SoundBlaster Live!, debes añadir las líneas siguientes en el archivo CONFIG.SYS para cargar los controladores de sonido de DOS.

device=c:\windows\himem.sys
device=c:\windows\emm386.exe

Los gráficos y sonido de *TV* eran espectaculares. El juego no sólo ofrecía gráficos de alta resolución (que hasta el momento eran prácticamente desconocidos), también utilizaba música por pistas con un modo de sonido *surround*. El radar en la esquina superior izquierda asigna los objetivos de cada misión. Sólo hay que volar en la dirección que apunta y destruir todos los objetivos que estén en tu camino. Si ves un túnel, entra a saco.

Los niveles avanzados se desarrollan en todo tipo de coloridos y hostiles entornos alienígenas.

El radar del margen superior izquierdo te indica dónde puedes encontrar la acción.

Eliminar alienígenas se ha convertido en toda una costumbre de los jugadores de PC.

Tanto los gráficos como el sonido de este juego eran revolucionarios para su época.

TECLAS DE **CONTROL**

Orientar la nave	Teclas de cursor/Ratón
Acelerar	A
Frenar	Z
Rotar hacia la izquierda	Inicio
Rotar hacia la derecha	Re. Pág.
Disparar	Barra espaciadora/ Botón izquierdo del ratón
Posquemador	Alt

¿Adivinas qué vas a encontrar al final del túnel? No vas desencaminado.

MAD SYSTEM S.L.

MADRID
P°EXTREMADURA 324
Metro Campamento

MOSTOLES
C/ GUADALUPE 3
Detrás de Champion

ATENCIÓN COMERCIAL
TEL. 91-518 09 97 FAX 91-518 08 75
Lunes a Viernes 9:30 - 14 H 17:00 - 20:30 H
MAIL comercial@madsystem.net Sábados 10 H - 14 H

CALIDAD Y SERVICIO AL MEJOR PRECIO

www.madsystem.net

TODOS NUESTROS EQUIPOS ESTÁN SOMETIDOS A UN EXHAUSTIVO CONTROL DE CALIDAD PASANDO EL "GLOBAL TEST" CON LO ÚLTIMO EN SOFTWARE DE DIAGNÓSTICO.

AGUE EN 3 MESES SIN INTERESES

PACK SOFTWARE DE REGALO
ON CADA EQUIPO - ALTA EN INTERNET

- »GARANTIA 3 AÑOS EN CPU 1 COMPONENTES / 3 MANO DE OBRA
- »SERVICIO TÉCNICOO PROPIO
- »FINANCIACIÓN INMEDIATA - HASTA 36 MESES
- »ASESORIA PROFESIONAL
- »DISTRIBUCIÓN A TODA ESPAÑA
- »OPCIÓN SERVICIO A DOMICILIO
- »RECOMENDAMOS LA INSTALACIÓN DE SOFTWARE ORIGINAL
- »OPTIMIZAMOS SU EQUIPO - MÁXIMO RENDIMIENTO

OFFICE

SEMITORRE ATX
ATX K6 II-III 3D Now!
133 Mhz - ATA 66 - 1 Mb BIOS
1.44Mb SONY
32 SDRAM Pc100
4,3 Gb UDMA SEAGATE
SVGA 8Mb AGP
15" DIGITAL.BR.NE
56K Dual AMD
52 + Comp.S.Blaster 16 Bits

K6 II 3D 450	76.900
K6 II 3D 500	77.900
K6 II 3D 550	81.900

COMPLET

CAJA SEMIT. ATX EXCLUSIVE
PLACA Intel 810 ATX 1Mb BIOS - AGP
USB - PII - PIII - UDMA 66
DISK 3 ½ 1.44Mb SONY
MEMORIA 32 Pc100 168c.
D.DURO 6,3 Gb ATA 66
SVGA Intel 750 8Mb AGP
MONITOR 15"DIGITAL.BR.NE
CD x52 + T.Sonido Intel 810 3D
MODEM FAX 56k + T.RED 10/100 OPCIONAL

PII 500	128k	92.900
PIII 500		105.900

GLOBAL

CAJA SEMIT. ATX EXCLUSIVE
PLACA BX 440 INTEL ATX
PS/2 - USB - AGP
DISK 3 ½ 1.44Mb SONY
MEMORIA 64 PC100 168c.
D.DURO 8,3 Gb ATA 66 SEAGATE
SAVAGE 16 Mb 3D AGP
MONITOR 15"DIGITAL 1280x1024
CD ROM X 52 SAMSUNG
SB 128 PCI CREATIVE + ALTAV. 160

P II 500	128K	104.900
P III 500		117.900
P III 550		121.900

ELITE

CAJA SEMIT. ATX DESIGN
PLACA SUPERMICRO P6BA
BX 440 INTEL - ATA 66 - 2 Mb BIOS
DISK 3 ½ 1.44Mb SONY
MEMORIA 128 Pc100 TNT2
D.DURO 10 Gb ATA 66 SEAGATE
RIVA TNT2 32 Mb AGP + DVD
MONITOR 15"DIGITAL 1280x1024
3 Años de Garantía

P III 550	129.900
P III 600	133.900
Athlon K7 550	126.900
Athlon K7 650	131.900

CAD+

SEMITORRE ATX DESIGN Intel2.01
P3BF ATA 66 BX 6 PCI
K7 - UDMA 66 - USB
3 1/2 1.44Mb SONY
MEMORIA 128 Pc100
D.DURO 10 Gb ATA 66 SEAGATE
XPERT 2000 32 Mb 3D AGP+TV
DIGITAL BR.NE 1280X1024
AÑOS DE GARANTÍA

III 550	144.900
III 600	149.900
Athlon K7 550	136.900
Athlon K7 650	141.900

NAVIGATE

SEMITORRE ATX DESIGN Intel2.01
ASUS P3C 2000 BX Intel 820
FIC K7 - UDMA 66 - USB
DISK 3 ½ 1.44Mb MITSUBISHI
MEMORIA 128 Pc133
D.DURO 15 Gb UDMA 66
MATROX G400 32 Mb 3D Reality
17" RELISYS - Tubo HITACHI
Resol. 1600x1200 3 AÑOS DE GARANTÍA

AthlonK7 700	164.900
Intel 600@ 800	179.900
Intel 700@ 900	199.900

ODIN

TORRE ATX SERVER 250w. Intel2.01
ASUS P3C 2000 BX 820 Intel
FIC K7 1ST - UDMA 66 - USB
DISK 3 ½ 1.44 Mb SONY
MEMORIA 128 Pc133 ASUS
D.DURO 20 Gb UltraDMA 66
GE-FORCE PRO TNT3 AGP x 4
17"MITSUBISHI Plus 73 0.25
Pantalla PLANA 3 AÑOS DE GARANTÍA

AthlonK7 700	209.900
Intel 600@ 800	224.900
Intel 700@ 900	234.900

MADNESS

GRAN Torre SERVER ATX (8 Bahías)
ASUS P3C 2000 BX 820+ UWSCSI
K7 Fic 1ST + UWSCSI
DISK 3 ½ 1.44 Mb SONY
MEMORIA 256 Pc133
9,1 Gb UWSCSI - IBM
MATROX G400 32 DualHead
19" MITSUBISHI PLUS 91 NATURE
1600x1200 0.25 MITSUBISHI

AthlonK7 700	304.900
Intel 600@ 800	319.900
Intel 700@ 900	329.900

INCLUIDO: TECLADO W98 (Multimedia) + RATON PS/2 ANATÓMICO

CONSULTAR CUALQUIER CONFIGURACIÓN Y COMPONENTE

IMPRESORA EPSON 460 + SCANNER 1200x600 **24.990**

TODO EN PORTÁTILES

ESPECIALISTAS EN REDES

RAPIDEZ Y EFICACIA
MÁXIMA FIABILIDAD
AMPLIACIONES
MANTENIMIENTO
FORMACIÓN

SERVICIO TÉCNICOEXPRESS 24 HORAS

CDR-W SONY 8x4x32	34.500	HDD 6,4Gb ATA 66	13.990
CDR-W PLEXTOR 8x4x32	34.500	ATI 2000 32 Mb+TV	15.500
CDR-W PHILIPS 4x4x24	26.900	VOODOO 3 3500	23.900
DVD 16x 40x PIONEER	22.500	MEMORIA 64 Pc100	8.500
MONITOR 17" DIGITAL	28.990	PLACA VIA 133PII-III	11.500

MULTIMEDIA

L 12.900
CD x48 SAMSUNG
S.BLASTER 128 PCI
ALTAVOCES 160W
MICROFONO DIRECCIONAL

XL 19.500
CD x52 CREATIVE
S.BLASTER 1024 PCI
ALTAVOCES 500W
MICROFONO DIRECCIONAL

XXL 44.900
DVD x10 PIONEER
.SOFTWARE DVD.
S.BLASTER 1024 DIG
ALTAVOCES 4 POINTS
MICROFONO DIRECCIONAL

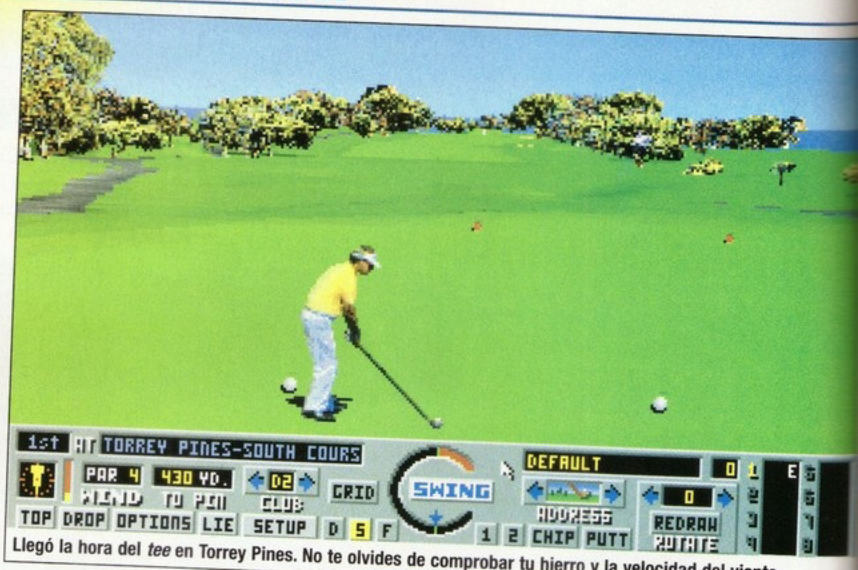
CONFIGURACIONES Y CONDICIONES DE VENTA SUJETOS A MODIFICACIÓN - VALIDEZ DE OFERTAS HASTA AGOTAR STOCK - IVA NO INCLUIDO 16%

LINKS: THE CHALLENGE OF GOLF

- **INSTALACIÓN:** \links\Links.exe
- **CATEGORÍA:** Deportes
- **COMPAÑÍA:** Access Software, 1990
- **EJECUTABLE EN:** DOS

Para instalar *Links*, haz doble clic sobre LINKS.EXE en el directorio \LINKS. Una vez descomprimido, debes modificar la configuración de *Links* para que se ejecute en modo MS-DOS. Para hacerlo, haz clic con el botón derecho del ratón en el archivo LINKS.BAT, selecciona Propiedades y, después, la lengüeta Programa; haz clic en Opciones y asegúrate de que esté marcada la casilla de Modo MS-DOS. Para activar el soporte de ratón, selecciona «Especificar nueva configuración de MS-DOS» y, después, haz clic en Configuración. Asegúrate de que Ratón esté marcado y haz clic en Aceptar en las tres ventanas para confirmar todas las configuraciones. Después, puedes ejecutar *Links* con un doble clic en LINKS.BAT.

Es fácil aprender a jugar a *Links*, puesto que las selecciones de menú son autoexplicativas. Si quieres lanzarte sin esperar más, haz clic en Start y, después, en OK en las tres pantallas siguientes (utiliza el jugador predeterminado). Pronto estarás preparado para iniciar la partida. Si quieres ajustar tu objetivo, mantén pulsado el botón del ratón en la calle. Para el *swing*, usa el clásico clic en tres fases: haz clic y mantén pulsado el botón de SWING hasta que alcances la potencia deseada; después, vuelve a hacer clic cuando la medición se encuentre en la marca central del calibrador inferior.



Llegó la hora del *tee* en Torrey Pines. No te olvides de comprobar tu hierro y la velocidad del viento.

Links creó escuela. Aparte de los maravillosos gráficos, numerosas prestaciones, como el preciso comportamiento físico de la pelota, los sonidos digitalizados del entorno y las funciones de personalización (como el plano de *swing* y postura del golfista) no tenían precedentes.

ROAD & TRACK PRESENTS: NEED FOR SPEED

- **INSTALACIÓN:** \nfs\Nfs.exe
- **CATEGORÍA:** Carreras
- **COMPAÑÍA:** Electronic Arts, 1995
- **EJECUTABLE EN:** Emulador de DOS en Windows

Para instalar *Need for Speed*, haz doble clic en el ejecutable NFS.EXE en el directorio \NFS del CD. Para ejecutar *Need for Speed*, haz doble clic en el archivo por lotes NFSSB.BAT, que ejecutará *Need for Speed* con el soporte de sonido básico de SoundBlaster. (Para un sonido estéreo, edita NFSSB.BAT y sustituye SB por SBPRO para soporte SoundBlaster Pro o SB16 para soporte SoundBlaster 16.) Los usuarios con una tarjeta de vídeo más antigua sin soporte VESA BIOS puede que deban ejecutar NFSVESA.BAT, que carga un controlador VESA universal antes del inicio.

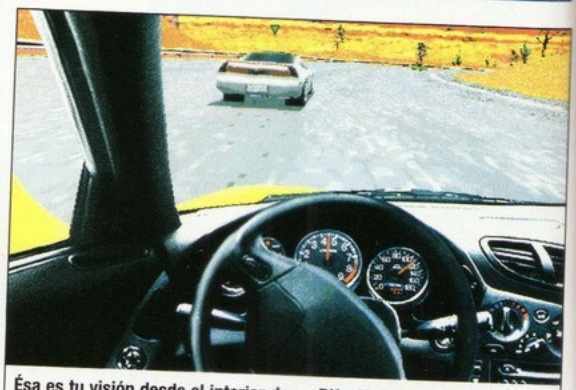
Te animamos a personalizar los elementos de *Need for Speed* a través de los menús, pero ten en cuenta que la mayor parte de animaciones se eliminaron para ganar un espacio precioso en el CD. Por ejemplo, si haces clic en la foto de un coche, el juego se colgará. En lugar de eso, haz clic en las flechas a la izquierda o a la derecha para cambiar de coche. Puede que llegue a ser un inconveniente, pero la alternativa es peor, confía en nosotros.

Para jugar, pulsa ESC para saltarte la animación de apertura hasta el menú principal y, después, pasa directamente a la carrera haciendo clic en DRIVE.

Consulta el recuadro de teclas de control para saber cómo jugar. El freno de mano funciona tal como se ha dicho; si quieres un derrape de 180 grados, dale un buen tirón.

TECLAS DE CONTROL

Acelerar	Flecha hacia arriba
Frenar	Flecha hacia abajo
Girar	Flechas hacia la izquierda o derecha
Perspectiva de cámara	C
Freno de mano	Barra espaciadora
Claxon	H
Salir	Esc



Ésa es tu visión desde el interior de un RX. ¡Abran paso!

Por cierto, si quieres ver cómo va hoy día la franquicia NFS, echa una ojeada a nuestro análisis de *NFS: Porsche 2000* del número 18. Creemos que te sorprenderá gratamente.

¿SABÍAS QUE...?

Hay toda una página web, *http://www.nfscheats.com/*, destinado únicamente a los trucos para la serie de juegos de Need for Speed.

DAIKATANA

- **INSTALACIÓN:** \daikatana\Dkdemo.exe
- **CATEGORÍA:** Acción
- **COMPAÑÍA:** Eidos Interactive
- **REQUISITOS:** P200, 32 MB de RAM, DirectX 7.0, aceleradora compatible con OpenGL

¿Qué? ¿Nos pides un juego reciente? Bueno, pero sólo hemos podido conseguir la demo. Perdónanos. *Daikatana* es el juego en el que trabajó John Romero después de abandonar id Software hace más de cuatro años. La idea consistía en recrear una experiencia multijugador en un juego para un solo jugador introduciendo personajes controlados por la IA.

Pero no cumpliríamos nuestro papel como periodistas si no mencionáramos brevemente la controversia (por no decir cachondeo) que ha rodeado a este juego durante años. Basta comentar que sólo un miembro del actual equipo de desarrollo estaba en el proyecto cuando se empezó a trabajar en el juego.

El archivo que incluimos en el CD es bastante grande. Con poco más de 100 MB, ya sabíamos que no querrías descargarlo desde una Web a través del módem, de modo que nos propusimos hacer de distribuidores para ti (no es necesario que nos des las gracias). Échale un vistazo y a ver que opinas. Aunque la demo no ha tenido una muy buena acogida en las diversas páginas web, nuestro chico del hardware opina que tiene un mérito considerable.

Las gemas te permiten… bueno, no queremos estropearte la sorpresa. Pero déjanos comentar que las gemas son fundamentales.

Antes de empezar, entra en el menú de vídeo y ajusta la resolución en función de tu sistema. La demo es bastante amplia, cubre tres de las cuatro localizaciones del juego. También podrás probar las partidas cooperativas y *deathmatch*. Lee el README que encontrarás en el directorio donde instales el juego si quieres más información sobre cómo controlar a los compañeros y los códigos que puedes introducir en la ventana de diálogo.

PARCHES

■ **Thief II: The Metal Age v1.18 (thief2patch107-18.exe)**
Un parche de 32 MB. Puedes esperar todo un surtido de cambios en el código de la IA, las ratas ya no chillan cuando están muertas, es más fácil subir por las cuerdas, se han modificado las minas para que interactúen de manera más realista con el mundo, varias mejoras estéticas en la interfaz, aumento hasta 24 canales de sonido, mayor eficacia de la espada para bloquear los ataques de tus enemigos y otras mejoras en los niveles.

■ **Tachyon: The Fringe (ttfupd8b.exe)**
Se ha solucionado el problema de no poder desplazarse para acceder a todos los miembros disponibles de tu equipo. Ahora dispone de una ventana de «carga» Se ha mejorado la manera en la que se comprueba la resolución apropiada cuando configuras las opciones de vídeo. Se ha agregado un marcador de sensibilidad del ratón en el menú de opciones del apartado multijugador. Se han mejorado otras funciones del ratón. Se han realizado algunos cambios en el coste de los miembros de escuadrilla y algunas naves.

■ **Star Trek: Armada v1.1 (armada11beta.exe)**
Soluciona muchos problemas de compatibilidad con gran número de tarjetas, como GeForce, TNT2 e Intel 810. El Shockwave de los Klingon ha recibido un nuevo efecto. Ahora, las minas de gravedad pueden dispararse mientras estás camuflado y no es posible disparar contra las armas especiales ocultas bajo el velo.

Los muchachos de NovaLogic han sido tan amables de proporcionarnos un parche bastante amplio para *Tachyon*.

■ **Sammy Sosa High Heat Baseball 2001 v1.1 (hh2k1v1_1.exe)**
Se han resuelto los problemas con F3, la tecla de repetición; el doble cambio funciona correctamente; se han resuelto los problemas con los equipos de la CPU, que no recibían jugadores nuevos después del *draft;* se han eliminado los datos irrelevantes del Hall of Fame y se han resuelto los problemas con el menú de pausa a resoluciones de 512 x 384 y 640 x 480.

■ **Imperium Galactica 2 v1.04 (IG2-V104.zip)**
Soluciona el *bug* del mensaje de Kra'Hen.

■ **MindRover v1.05 (MRV105setup.exe)**
Es para la versión *MindRover V1.02.* Soluciona un problema de memoria y la mayoría de componentes «Extra» ahora son gratis.

■ **Need for Speed: Road Challenge v4.44 (NFSHSpatch4_44.exe)**
Se ha añadido ProxyTool.exe, de modo que puedes establecer la dirección IP y el puerto del *proxi* si tu proveedor de Internet lo requiere; además, es más difícil trucar los coches.

CONTENIDO DEL CD 2

DEMO	DIRECTORIO	EJECUTABLE
Ground control	\GroundControl	setup.exe
Delta Force 2	\DeltaForce2	Setup.exe
Carmaggedon 2000	\Carmageddon	Setup.exe
F1 World Grand Prix 99	\F1-99	F1WGP_DEMO.exe
Virtual Skipper (para Win95)	\Virtual Skipper	vs_version95.exe
Virtual Skipper (para Win98)	\Virtual Skipper	vs_version98.exe
Virtual Skipper (para WinNT)	\Virtual Skipper	vs_versionnt.exe
Star Trek: Armada	\Star Trek Armada	armada_demo.exe

GROUND CONTROL

- **INSTALACIÓN:** \GroundControl\Setup.exe
- **CATEGORÍA:** Estrategia en tiempo real
- **COMPAÑÍA:** Sierra Studios
- **REQUISITOS:** Pentium a 200 MHz, 32 MB de RAM, DirectX 7.0.

Pregunta: ¿Qué sucede cuando tienes una plantilla de jóvenes y ambiciosos diseñadores suecos decididos a redefinir los juegos 3D de estrategia en tiempo real y los enganchas al editor de *Half-Life* y *Homeworld*? Consigues *Ground Control*.

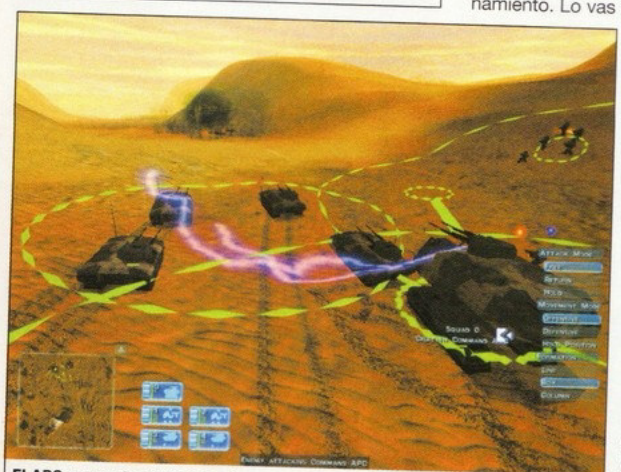
El aterrizaje del transporte es tan espectacular como los fuegos artificiales de las Fallas.

TECLAS DE CONTROL

Seleccionar APC	Tecla de retroceso
Seleccionar todos los escuadrones	S
Eliminar seleccionar todos	C
Mapa grande	M
Mostrar alcance de la unidad	R
Pausa	Pausa

He aquí tu oportunidad de echarle un vistazo y comprobar de qué va todo esto. Se inspira en clásicos del género como *WarCraft II* y *Command & Conquer*, pero los diseñadores han decidido dejar atrás todo lo relativo a gestión de recursos y hacer que el jugador se concentre únicamente en las tácticas del campo de batalla. Considéralo algo así como *Myth* en el futuro, con gráficos geniales y unidades en 3D, algunas de las cuales vuelan.

Salta al juego y elige la opción «Single player» (la demo no dispone de opción multijugador, aunque sí aparece en el juego completo). Empieza una nueva partida y completa el entrenamiento. Lo vas a necesitar. Los controles no son exactamente intuitivos, pero, con algo de entrenamiento, le pillarás enseguida el tranquillo. El truco consiste en mover la cámara con el teclado y el ratón al mismo tiempo. Básicamente, con clics del botón derecho mueves unidades y con el botón izquierdo atacas a los enemigos. Para atacar a un grupo de unidades, mantén pulsada la tecla de Mayúsculas y arrastra el cursor hasta crear un cuadro alrededor de esas unidades. Utiliza la tabla presentada a continuación para reconocer los controles predeterminados que no mencionan en la formación básica.



El APC repara los tanques y tropas cercanos, pero no se autorrepara. Protégelo y mantenlo alejado del fuego enemigo.

STAR TREK ARMADA

- **INSTALACIÓN:** \Star Trek Armada\armada_demo.exe
- **CATEGORÍA:** Estrategia en tiempo real
- **COMPAÑÍA:** Activision
- **REQUISITOS:** PII 233, 32 MB de RAM, aceleradora 3D, DirectX 7.0

En este juego de estrategia, que está ambientado en el universo de Star Trek: La Nueva Generación, podrás encarnar a la Federación, los klingon, los romulanos y los borg. En la demo podrás probar tanto el modo para un jugador como el multijugador. Del primero sólo te será posible jugar en el papel de la Federación.

Hay un montón de teclas de control, así que te recomendamos que consultes el archivo readme.txt que incluye la demo.

Prueba esta nueva incursión de la licencia Star Trek en el terreno de la estrategia en tiempo real.

VIRTUAL SKIPPER

- **INSTALACIÓN:** \Virtual Skipper\vs_version95.exe
- **CATEGORÍA:** Simulador de regatas
- **COMPAÑÍA:** Ubi Soft
- **REQUISITOS:** Pentium a 200 MHz, 32 MB de RAM, DirectX

En la demo de este simulador de regatas sólo dispondrás de algunos de los modos que se incluyen en el juego completo. Si escoges Inmediate Boarding!, podrás navegar por las aguas de Nueva Zelanda a bordo de un barco de regatas de 70 pies. También tienes la posibilidad de enfrentarte a otros regatistas en el modo multijugador.

En el CD encontrarás las versiones de la demo para Windows 95, Windows 98 y Windows NT. Si haces clic en la opción Instalar de la interfaz del CD, se instalará la versión para Win 95. Si deseas instalar alguna otra, puedes hacerlo manualmente desde el directorio del CD. Puedes ver el ejecutable en el recuadro de «Contenido del CD 2».

DELTA FORCE 2

- **INSTALACIÓN:** \DeltaForce\SETUP.EXE
- **CATEGORÍA:** Acción
- **COMPAÑÍA:** NovaLogic
- **REQUISITOS:** Pentium a 200 MHz, 32 MB de RAM, DirectX 6.1.

Piensa en *Rainbow Six* jugado en lugares vastos y abiertos y entenderás la idea que inspira *Delta Force 2*. Diriges una unidad de elite de fuerzas armadas en una batalla de francotiradores de largo alcance y, como en el mundo real, un tiro mata (a ti o al enemigo).

Antes de empezar la partida, es probable que quieras realizar algunos cambios en la configuración predeterminada. En primer lugar, si dispones de una tarjeta aceleradora 3D, dirígete al menú de configuración y pasa a modo hardware. Puede que también quieras cambiar las teclas de movimiento predeterminadas por las de tu configuración típica de *Quake*, puesto que el juego te exige que te agaches o te pongas en pie con rapidez.

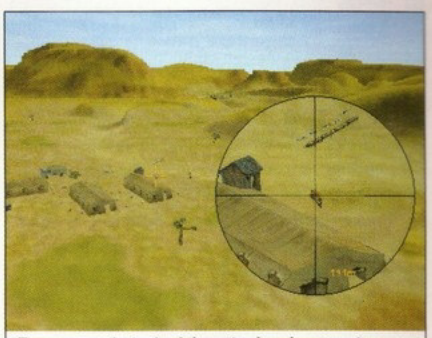
Es algo difícil averiguar qué se supone que debes hacer en esta demo, de modo que aquí tienes algunos consejos para empezar. El juego se inicia con tu equipo lanzándose en paracaídas detrás de las líneas enemigas. Tu primer objetivo consiste en eliminar el campamento de tu izquierda, de modo que debes dirigirte hacia allí y encontrar en la colina un buen sitio desde el que disparar. Cuando hayas cumplido tu cometido, sigue a tus camaradas hacia el sudoeste y prepárate para atacar la base enemiga.

Cuando la encuentres, échate al suelo. Hay tres o cuatro torres con francotiradores que estarían encantados de crear un nuevo orificio en tu cuerpo. Cuando no haya moros en la costa, tu misión consiste en localizar el libro de códigos en algún punto del centro de comunicaciones. Cuando lo consigas, deja una carga en una mochila para borrar tus huellas.

No pases por alto el trailer de introducción desde el menú principal. Por algún motivo, no se reproduce automáticamente nada más activar la demo.

TECLAS DE CONTROL

Aumentar resolución	V
Reducir resolución	Mayúsculas + V
Mirar arriba/abajo/izquierda/derecha	Ratón
Moverse	Teclas de cursor + Mayúsculas
Pararse	Supr
Agacharse	Fin
Boca abajo	Av Pág
Saltar	Barra espaciadora
Disparar	Ctrl/Botón izquierdo del ratón
Mira telescópica	S/Botón derecho del ratón
Seleccionar arma	1-7
Cambiar arma	Retroceso
Pantalla de comandante	C
Ángulos de cámara	F2-F12
Rotar cámara	Cursores del teclado numérico
Acercar/alejar la cámara	7/9 del teclado numérico



Ten a mano la tecla del punto de mira, puesto que nunca estarás lo bastante cerca como para utilizar el machete.

CARMAGEDDON: THE DEATH RACE 2000

- **INSTALACIÓN:** \Carmageddon\Setup.exe
- **CATEGORÍA:** Arcade
- **COMPAÑÍA:** SSI
- **REQUISITOS:** Pentium a 200 MHz, 32 MB de RAM, DirectX 6.1

Tienes cuatro minutos para degustar la acción de la última entrega de esta polémica saga. En el juego completo encontrarás nueve entornos diferentes, más de 45 vehículos, 50 carreras y misiones, más de 100 *power-up* y la posibilidad de competir con otros jugadores.

En el apartado técnico, puedes realizar diversos ajustes para adecuar el juego a tu sistema. Activa o desactiva las sombras pulsando la tecla W. También puedes ajustar la distancia de trazado con las teclas – y + del teclado principal.

¿Tendrás suficiente con cuatro minutos? Nosotros ya estamos deseando recibir el juego completo.

El Mega-turbo es uno de los *power-up* que te ayudarán a superar las misiones.

TECLAS DE CONTROL

Cambiar ángulo de cámara	Teclas de función
Voltear	Enter/Insert
Girar	Flecha izquierda/derecha
Acelerar	Flecha arriba
Freno/Marcha atrás	Flecha abajo
Freno de mano	Barra espaciadora
Derrapar	Z
Reparar	Retroceso
Mapa	Tab
Cambiar objetivo	Y
***Power-up* operativos**	;/'
Activar *power-up* seleccionado	Alt

F1 WORLD GRAND PRIX 99

- **INSTALACIÓN:** \F1-99\F1WGP_DEMO.exe
- **CATEGORÍA:** Simulador de carreras
- **COMPAÑÍA:** Eidos
- **REQUISITOS:** Pentium II a 266 MHz, 32 MB de RAM

Este juego recrea la temporada de 1999 del Campeonato del Mundo de Fórmula 1, así que encontrarás todos los pilotos, escuderías y circuitos de esa temporada. Aquí tienes una muestra de lo que vas a encontrar en el juego completo. Dispondrás de múltiples perspectivas.

En el apartado de la jugabilidad, deberás estar a la altura de los tiempos reales. De todas formas, podrás adaptar las habilidades de tus oponentes ajustando sus parámetros.

LAS INTERIORIDADES DE LOS PROYECTOS MÁS INTERESANTES

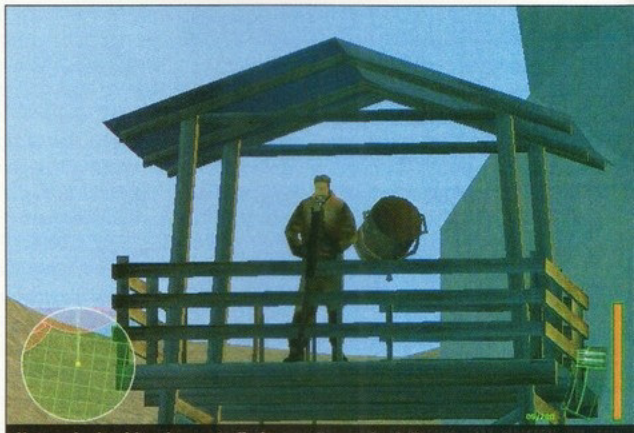
Project IGI

Eidos entra en el campo de la acción táctica en primera persona

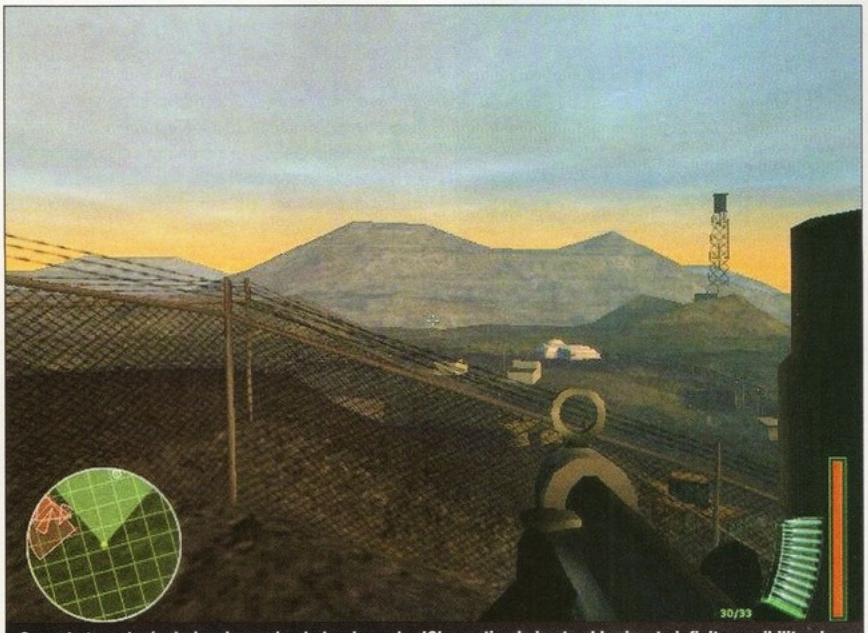
El éxito de *Rainbow Six* provocó que muchos fabricantes se lanzaran a la búsqueda de «*shooters* inteligentes» más grandes, mejores o, simplemente, diferentes. Los resultados han sido dispares, desde el excelente *SWAT 3* a *Spec Ops*, que revolvía el estómago. Eidos y el equipo de desarrollo noruego Innerloop están consiguiendo, con el modo para un jugador y el nuevo motor de *Project IGI*, llevar el género por un camino diferente.

Para empezar, «I.G.I.» es la abreviación inglesa del término militar «I'm going in» (literalmente, «Entro»). La acción se centra en un oficial de las SAS británicas, Dave Jones, quien deberá realizar solo todas las misiones. Las SAS son la fuerza de operaciones mejor adiestrada del mundo y vienen a ser el equivalente británico de los estadounidenses Delta Force o Navy Seals. Por comparar, también podríamos establecer su equivalencia con las COE españolas, aunque sin sargentos chusqueros. El único contacto de Jones es una atractiva oficial del cuartel general, quien sigue sus acciones a través de cámaras teledirigidas. Este personaje a lo chica Bond se encarga de informar previamente al jugador de los detalles e instrucciones en cada una de las misiones, así como de informarle positiva o negativamente durante éstas.

Lo que dota al juego de mayor interés son el motor y el equipo creador. Innerloop es el fabricante que nos brindó *JSF (Joint Strike Fighter)*, un hermoso simulador de vuelo con una jugabilidad problemática. *JSF* se situó, visualmente, un año por delante de su tiempo, luciendo los mejores gráficos entre los simuladores de entonces. *Project IGI* es un descendiente directo de *JSF* en cuanto a tecnología, y



Una serie de nidos de ametralladoras y torres de vigilancia acordonan las bases, haciendo que infiltrarse resulte muy difícil.



Como la tecnología deriva de un simulador de vuelo, *IGI* se extiende hasta el horizonte infinito, posibilitando así unos escenarios amplísimos.

P.T.I.

CATEGORÍA: Acción en primera persona

FABRICANTE: Innerloop

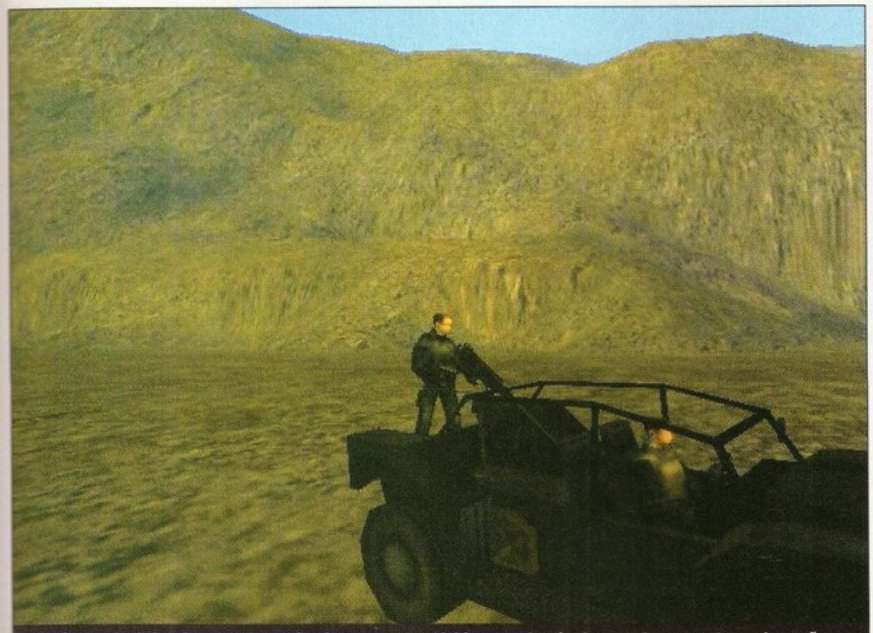
EDITOR: Eidos (www.eidosinteractive.com)

PORCENTAJE FINALIZADO: 80%

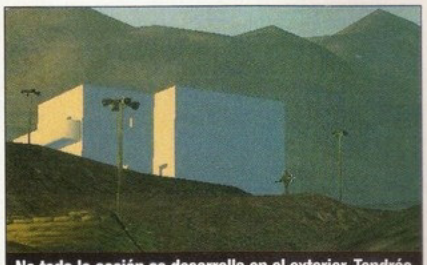
DISPONIBLE: Septiembre/octubre

EN POCAS PALABRAS: Este *shooter* en el que has de usar la cabeza utiliza un motor de simulador de vuelo para exhibir sus espacios abiertos, dando al jugador un sentido de libertad muy poco frecuente en este género. En el papel de un soldado que actúa solo, tu tarea es infiltrarte en instalaciones enemigas y cumplir con la misión que te ha sido encomendada. Dispondrás de una amplia selección de armas y los detalles de las misiones te los proporcionará una oficial encantadora, tu contacto en el cuartel general.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? El equipo de desarrollo creó *Joint Strike Fighter*, el juego que se adelantaba gráficamente a su tiempo, por lo que no hay duda de que crear gráficos espectaculares no es un problema para ellos. El uso de un motor de simulador de vuelo puesto al día aportará una dimensión completamente nueva a este tipo de juegos; ya no estás confinado a pasillos y edificios. El juego incorpora unas leyes físicas fieles a la realidad y una IA casi humana, lo que resulta de lo más prometedor.



Podrás conducir los Jeep en determinados momentos del juego, además de manejar sus estupendos cañones giratorios.



No toda la acción se desarrolla en el exterior. Tendrás también que introducirte en edificios como éste.

ésta es la razón por la que resulta fascinante: es un juego en primera persona con un motor de simulador de vuelo. Éste permite a los fabricantes crear un campo de visión «infinito», un modelado del terreno realista mediante un motor fractal, una representación adecuada de las leyes físicas de las armas y efectos de partículas como niebla y sangre.

«El motor fue totalmente reprogramado para *IGI*», señala Andrew Wensley, productor de Innerloop. «Es, en realidad, el bisnieto del motor de *JSF*. Ahora disponemos de un área de juego en la memoria mucho mayor —más de 16 millones de kilómetros cuadrados— y con una mejor definición de malla que antes. Podemos entrar en la estructura fractal del escenario del juego e introducir limitaciones puntuales, lo que nos permite producir muchas más formaciones naturales. Para el jugador, esta ventaja se traduce en que los vehículos tienen más espacio por el que moverse. Pueden aprovecharse de las formaciones naturales para cubrirse cuando se infiltran en bases o cuando quieren eludir al enemigo. Barrancos, salientes y cuevas poblarán algunos niveles, además de colinas impresionantes, llanuras y cañones.»

«Nuestro programador de la IA se reunió con un ex soldado SAS. Pasaron muchísimo tiempo hablando de tácticas de pequeños escuadrones»

—ANDREW WENSLEY, PRODUCTOR

Estos elementos convergen para crear un escenario de juego considerablemente más abierto y amplio de lo que estamos acostumbrados a ver en este tipo de títulos. Por lo general, los juegos de combate táctico sitúan las misiones en edificios y otras áreas estrechamente delimitadas. Las misiones de *IGI*, sin embargo, tendrán lugar en los espacios abiertos que rodean y conforman las bases militares. Las misiones del juego (entre 12 y 15) se desarrollarán en instalaciones de Europa del Este, Oriente Próximo y Estados Unidos. También hay otros niveles que tienen lugar en un tren nuclear en movimiento, una base de helicópteros, una estación de radares en Siberia y un pueblo destruido en Afganistán. Todos los escenarios estarán modelados con exactitud para incluir datos de las condiciones meteorológicas, el terreno y los edificios. Búnkers, atalayas y nidos de francotiradores conforman un cordón de seguridad alrededor de cada una de las bases. Si a ello sumamos patrullas de APC, tanques, helicópteros y soldados, el resultado es una situación de lo más delicada, que exige unas habilidades especiales para poder sobrevivir.

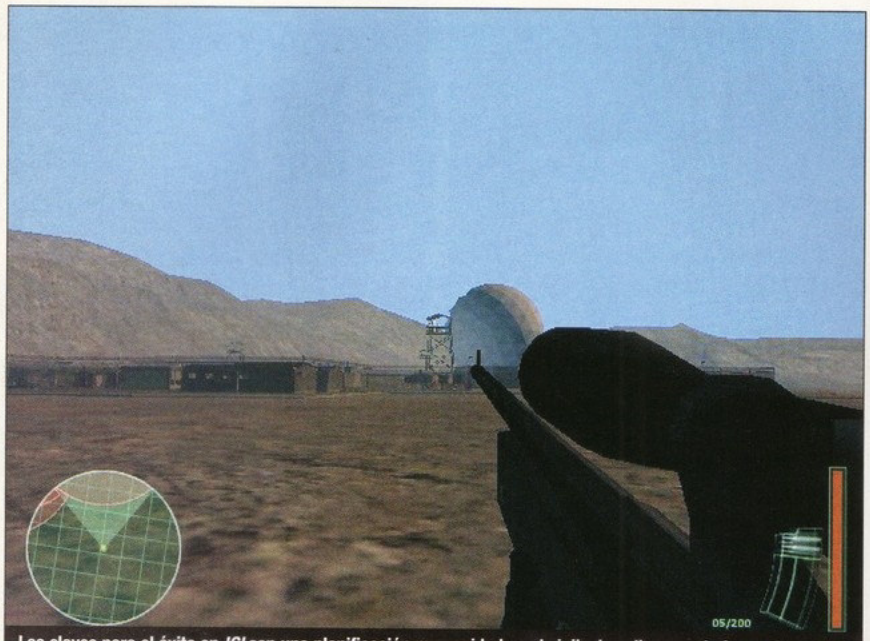
«Jones recurrirá a las armas para cumplir sus objetivos y salvar el pellejo», apunta el productor Eric Adams. «Con todo, como la inteligencia artificial de nuestros enemigos oye y ve basándose en sus habilidades, una buena parte del juego consistirá en realizar infiltraciones sigilosas, cortar o sabotear sistemas informáticos y de seguridad, rescatar rehenes o neutralizar el gas nervioso, para luego salir y pedir un ataque aéreo.»

Cada una de las misiones tendrá diversos objetivos, algunos de los cuales podrían cambiar dependiendo de la situación en la que te encuentres. Durante las misiones, Jones contará con la ayuda de un aparato que le proporciona datos registrados por un avión espía y por satélite, incluidas unas imágenes térmicas en directo del área circundante.

Jones estará equipado con los rifles de francotirador y de asalto más modernos de la OTAN, gas lacrimógeno, granadas y otros instrumentos de destrucción reales. Por añadidura, también puede manejar el M-60 en un jeep o tomar un búnker y disparar sus cañones fijos.

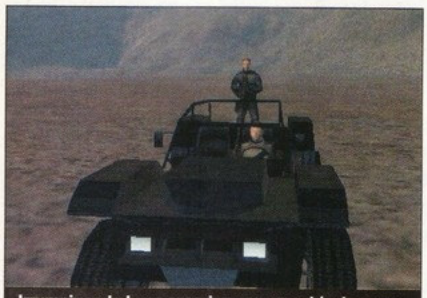
La única puñalada al realismo es la inclusión de un telémetro, que también hace las veces de prismáticos digitales. «El telémetro se utiliza para medir distancias y

Innerloop está creando un modelado de leyes físicas que calcula la trayectoria y fuerza de cada proyectil teniendo en cuenta el viento, el alcance, la penetrabilidad, la densidad del blanco y otros factores.



Las claves para el éxito en *IGI* son una planificación muy cuidada y el sigilo. Los disparos de francotirador constituyen una táctica muy útil a la hora de introducirte en las bases enemigas.

Factores como el viento modificarán la trayectoria de las balas. Piensa en ello antes de disparar.



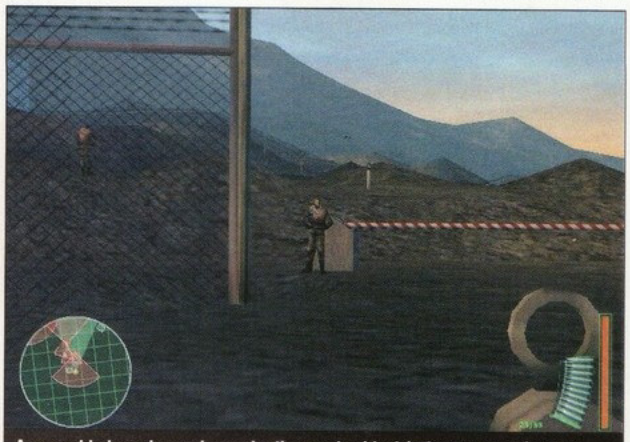
Irrumpir en la base enemiga con un vehículo como éste no siempre es la mejor idea.

pedir apoyo aéreo», explica Wensley. «Forma parte del equipo de orientación de Dave; es tan valioso como cualquier arma. Las armas tienen un alcance efectivo, más allá del cual la trayectoria de los proyectiles puede resultar muy poco precisa. *IGI* es un *shooter* para los jugadores que gustan de utilizar la cabeza. No puedes entrar a tiro limpio en un área determinada; el enemigo no hará sino pedir el apoyo de un APC o de un helicóptero y acabarás fulminado. En vez de eso, primero has de observar el terreno y averiguar cuáles son los puntos más peligrosos antes de emprender tu misión.»

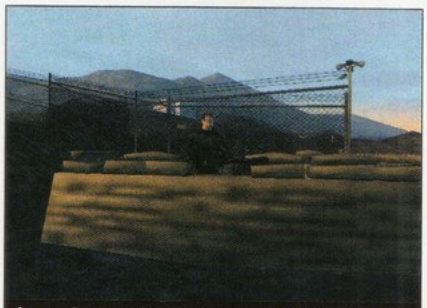
Innerloop está trabajando intensamente para hacer de este título tanto un simulador realista como un buen juego de acción táctica. En concreto, destacan dos elementos: la IA enemiga y el modelado de las leyes físicas. La trayectoria de los proyectiles está modelada con exactitud basándose en datos reales. Factores como la resistencia del aire y la densidad del material se han integrado en la ecuación, lo que significa que las balas penetran la madera, los ladrillos de los edificios y el metal ligero de forma diferente. Eso también implica que puedes matar a un guardia disparando a través de una pared. Las balas rebotan con exactitud, lo que quiere decir (en teoría) que puedes disparar a ras de suelo sobre un terreno rocoso y alcanzar a un enemigo de rebote.

Un guión de la IA muy elaborado ofrece unas situaciones muy realistas. Las fuerzas enemigas no se reducen a meros soldados que protegen áreas o están patrullando. Puede que veas a soldados arreglando motores o durmiendo. «La IA enemiga es una mezcla de un guión muy cuidado y de reacciones tácticas a las situaciones de combate», explica Wensley. «Nuestro programador de la IA se reunió con un ex soldado SAS. Pasaron muchísimo tiempo hablando de tácticas de pequeños escuadrones y técnicas de búsqueda y evasión, además de cómo los soldados de diferentes categorías reaccionan bajo el fuego enemigo. Los guardias se cubren durante los combates e intentarán flanquearte. Si te localizan, algunos guardias recurrirán a las defensas de la base, como la artillería ligera y las ametralladoras pesadas, en lugar de asaltar tu posición. Los guardias de elite actúan de modo diferente de los soldados rasos y hacen uso de tácticas más eficaces.»

El componente multijugador está siendo desarrollado con un soporte para 16 jugadores a través de LAN, TCP/IP, Mplayer y Gamespy. Entre los modos de juego encontrarás *deathmatch*, *deathmatch* en equipo y «Espía contra Espía». También se incluirán, seguramente, un editor de mapas y otro de *skins*.



A ese soldado no le queda mucho tiempo de vida. Lástima, no podrá contar batallitas a sus nietos.

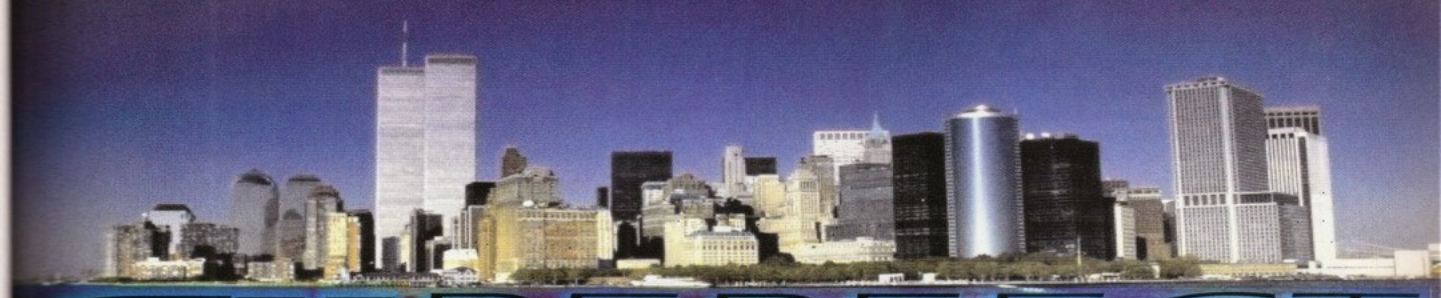


Las verjas con alambre de espino no impedirán tus incursiones, pero quizás sí que lo haga el enemigo.

Wensley ve en *Project IGI* un juego parecido a *Delta Force 2*. «Velocidad, tensión y emoción son nuestros objetivos», asegura. «*IGI* consiste en estar solo tras las líneas enemigas con muy poco apoyo. Se trata de operaciones secretas más oscuras que la medianoche.»

PCJ

En constante expansión



PERFECT HARDWARE

Si su actividad es la venta de servicios y material informático, o quiere iniciarse en este mercado, llame al teléfono 91- 711 40 42 (6 líneas)

ESPECIALISTAS EN:

- DISTRIBUCIÓN
- REDES LAN - WAN
- SALAS DE JUEGOS

Www.pagina.de/perfect-hardware

Arcatera: The Dark Motherhood

Arcatera hace patente que los juegos de rol de tablero forman parte del Jurásico

Los juegos de rol representan uno de los mayores retos para los diseñadores de juegos. La creación de múltiples personajes que evolucionen durante la partida y de un entorno adecuado para que puedan hacerlo no es precisamente un camino de rosas. Los jugadores de este género suelen ser bastante reacios a las novedades, por lo que un juego como *Arcatera*, que añade elementos de aventuras en tiempo real a una sólida base de rol, puede parecer toda una osadía.

Este juego supone la presentación en sociedad de una empresa alemana llamada Westka Entertainment. Con un equipo reducido y unos cuantos colaboradores, ha estado desarrollando durante los últimos tres años la adaptación, a modo de conglomerado de bits, de este juego de tablero. Pero no todos son novicios en el tema. El jefe de programación y el de gráficos han participado en proyectos como la conversión para la PSX de *Star Wars: Rebel Assault II* o el prestigioso *International Superstar Soccer*.

Arcatera es un proyecto ambicioso que aúna dos géneros tan dispares como las aventuras en tiempo real y los juegos de rol. Del primero adopta el sistema de ventanas para navegar por los escenarios y el sistema de señalar y seleccionar. Del segundo, cuatro personajes (un guerrero, un ladrón, un monje y una maga) con distintas habilidades y afán merodeador.

La historia se desarrolla en una ciudad medieval llamada Senora y en los bosques de Kandt, que se extienden a su alrededor. El objetivo es evitar que una secta llamada Black Sun, dedicada a los cultos satánicos, se haga con el poder e instaure un reinado de tiranía y maldad. Para ello deberás buscar un cetro perdido. Este artilugio representa el poder divino y sin él es imposible gobernar.

Empezarás el juego con uno de los personajes, aunque te irás encontrando con otros y podrás formar un grupo. Si lo prefieres, tienes la opción de seguir solo tu camino hasta llegar a uno de los nueve finales que contempla la aventura. El ambiente medieval en el que se desarrolla, te permite acceder a distintas armas de corto y largo alcance, como puñales, espadas, flechas, etc., además de los consabidos poderes mágicos típicos de los juegos de rol. De todas formas, desde el primer momento empezarás a observar la peculiar comunión entre los dos géneros que combina el juego, ya que las ventanas y las animaciones se alternan mientras avanzas en tu exploración.

Los desarrolladores han optado por poblar el juego con 120 personajes diferentes y dotarlos de vida propia. Los ciudadanos, orcos, subtrolls, gente extranjera, guardias, etc., no actúan como simples

Activa la pausa y decide. Sin duda, esto es un juego de rol.

Los personajes del juego pueden mostrarse muy hostiles. Los ataques en grupo resultan fatales para ti.

P.T.I.

CATEGORÍA: Juego de rol

FABRICANTE: Westka Entertainment

EDITOR: Ubi Soft (www.ubisoft.com)

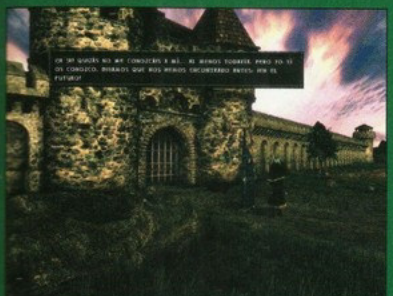
PORCENTAJE FINALIZADO: 93%

¿CUÁNDO ESTARÁ DISPONIBLE? Julio

EN POCAS PALABRAS Podrás elegir entre cuatro «profesiones» diferentes para lanzarte a la conquista de los favores del príncipe. Pero no es tan sencillo. Difícilmente lo conseguirás sin la ayuda de los habitantes de Sonora. A veces colaboran con agrado, y otras no tanto. El mundo de Arcatera evoluciona constantemente y es difícil repetir la misma situación más de una vez.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? La mezcla de géneros hace de *Arcatera* un juego atractivo. No pretende emular los juegos de rol de tablero, sino que te parecerá, más bien, la versión medieval de *Grim Fandango*. La barra espaciadora, que activa la pausa del juego, te recordará que se trata de algo nuevo y que cambiar el curso de la historia está en tus manos.

RENOVARSE O **MORIR**

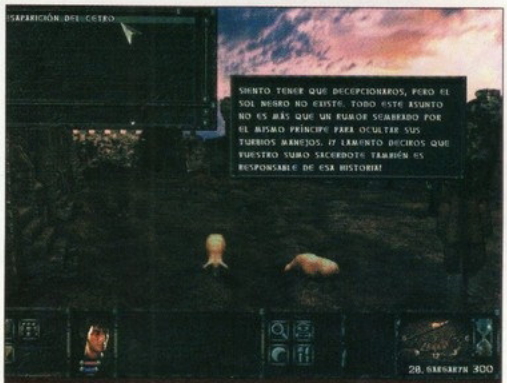


Cuando no los necesites, puedes suprimir los menús de cada acción para evitar que te distraigan.

Los juegos de rol no gozan de muy buena salud en nuestro país. Es realmente difícil ver uno de estos títulos que tanto apasionan a los japoneses y americanos, entre los más vendidos. La evolución del género ha pasado por incluir el mayor número de animaciones posibles, como en las dos últimas entregas de la saga Final Fantasy. *Planescape Torment* también supuso un intento por mantener la dinámica de los juegos de rol y captar nuevos adeptos. Durante la partida, el Sin Nombre (así se llamaba el protagonista) iba recordando su pasado y recuperando sus poderes olvidados. La presentación del juego era mediante la clásica vista isométrica, con velo incluido, característica de la estrategia en tiempo real. Westka ha apostado por incluir elementos de las aventuras gráficas para hacer un juego más atractivo desde el punto de vista gráfico. Retomando la temática medieval, que permite combinar monstruos, seres humanos y mucha magia, da una óptica nueva a juegos que algunos desarrolladores persisten en hacerlos obsoletos a partir de gráficos pobres y de una tremenda lentitud. La sólida IA y la extremada jugabilidad atisban un rayo de esperanza para poder clamar que los juegos de rol aún pueden ser buenos.

Ningún personaje sirve de adorno. Todos tiene algo que decir.

Los animales también intervienen para aguarte la partida, aunque si acabas con ellos podrás llenar la barriga.



El sistema de preguntas es similar al de las aventuras gráficas, pero se debe tener en cuenta la irritabilidad del interrogado.

maniquíes a la espera de ser interrogados, sino que se van de un lado a otro, enfrascados en sus propios asuntos. Además, son capaces de reaccionar de una u otra forma según la manera en que son interrogados. Christoph Kabelitz, director del proyecto, nos explicó que «cada personaje se mueve libremente por el mundo de *Arcatera*. Poseen sus propios quehaceres y diferentes posibilidades de reacción. Según la hora del día o los acontecimientos, los encontrarás en diferentes ocupaciones o estados de ánimo». También son capaces de malhumorarse y de esconder pistas, o de atacarte si persistes con una actitud negativa.

El factor tiempo es otro de los elementos significativos del juego. Dispones de tres semanas para completar tus objetivos. La equivalencia entre un día real y el del juego es de, aproximadamente, unas cinco o seis horas de partida si no usas el sistema de aceleración que incorpora. Durante este tiempo, tu personaje experimentará sensaciones tan humanas como el hambre, la sed o la fatiga. Así que no te quedará más remedio que llenar el inventario con provisiones y dormir un poco de tanto en tanto.

Arcatera es un proyecto ambicioso que aúna dos géneros tan dispares como las aventuras en tiempo real y los juegos de rol.

En un principio, puede que caigas en la tentación de convertir *Arcatera* en un simple «solventa-puzzles», pero la variedad de lugares y las informaciones, a veces contradictorias, de los habitantes de Sonora hacen que intentar avanzar siguiendo estas pautas sea un imposible.

Para que todo esto funcione se ha diseñado un nuevo motor gráfico. «Los personajes se han filtrado en tiempo real, con *anti-aliasing*, ajustado a las luces de cada ambiente y dotado de sombras en tiempo real para conseguir una buena integración con los fondos», explica Christoph Kabelitz. Para no tener que emplear una máquina demasiado potente debido a la cantidad de movimiento de cada escena, el renderizado se lleva a cabo por software. De este modo, un PII a 350 Mhz es más que suficiente para ejecutar el juego con todo su esplendor sin caídas del sistema. De todos modos, los requisitos mínimos son bastante más modestos. Un PII a 233 Mhz será suficiente, aunque se tendrán que sacrificar algunos de los efectos gráficos.

Arcatera es un proyecto ambicioso que continúa el camino abierto por *Planescape Torment* y *Final Fantasy VII* para captar nuevos adeptos al género. Su potencial es muy alto y cuenta con muchos elementos que le otorgan una gran jugabilidad.

PCJ

SWAT 3: Battle Plan

El soporte multijugador y las nuevas misiones son los puntos fuertes de este disco de expansión

SWAT 3 fue una de las sorpresas más agradables del último año, especialmente porque nadie esperaba mucho de una serie que tenía una historia tan lamentable. La única tara en este —casi perfecto— juego táctico en primera persona era la falta de un componente multijugador. Sierra no pudo tenerlo listo a tiempo debido a conflictos durante su gestación y a discrepancias internas. Este fallo de última hora está a punto de ser subsanado, convirtiendo *SWAT 3* en el exterminador de *Rainbow Six* que prometía ser.

El soporte multijugador va a presentarse en dos formas distintas. Los poseedores del juego original pueden descargar de la Red un archivo ejecutable desde la Web de Sierra, que se prevé para agosto. Esto permitirá a los jugadores participar como agentes SWAT en misiones cooperativas de hasta 4 jugadores, ambientadas en los escenarios de las 16 misiones originales. En este caso, las partidas se podrán jugar a través de Internet en WON.net, a través de LAN y TCP/IP. Paralelamente, Sierra también está trabajando en un disco de expansión provisionalmente titulado *Battle Plan*, que incluirá 6 nuevas misiones —individuales o multijugador— y un componente multijugador que permitirá partidas de hasta 10 jugadores. Si optas por el disco de expansión, también tendrás más modos de juego.

El ejecutable gratuito proporciona una característica que se les denegó a los jugadores en la versión inicial, mientras que *Battle Plan* ofrecerá un mayor número de alternativas

El espectacular diseño de niveles de las nuevas misiones está a la altura del de *SWAT 3*.

Las nuevas misiones de *Battle Plan* están ambientadas en diferentes escenarios de Los Ángeles.

P.T.I.

CATEGORÍA: Acción

FABRICANTE: Sierra Studios

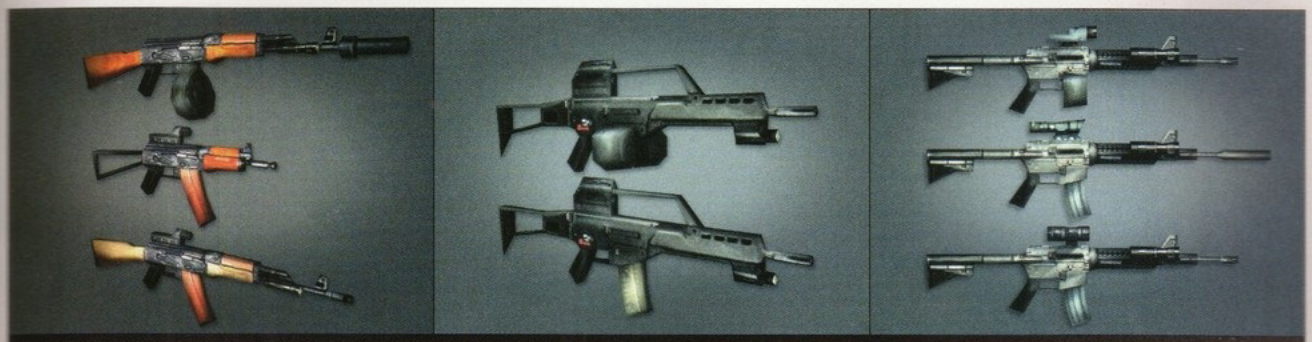
EDITOR: Sierra Studios (www.sierra.com)

PORCENTAJE FINALIZADO: 85%

¿CUÁNDO ESTARÁ DISPONIBLE?
Septiembre/Octubre

EN POCAS PALABRAS Este disco de expansión ofrecerá seis nuevas misiones ambientadas en Los Ángeles, además de nuevos modos de juego. En el apartado multijugador, destaca la posibilidad de que participen hasta diez jugadores, seis más de los que permite la actualización que se podrá descargar gratuitamente de la web de Sierra.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? El modo multijugador ofrecerá la oportunidad de jugar tanto en el bando de la policía como de los terroristas. Habrá diversos modos cooperativos en cada lado, *deathmatch* y misiones donde tú y otra persona estáis a cargo de un equipo de personajes controlados por la IA. Un editor de *skins* y el editor de niveles Worldcraft completarán este suculento disco de expansión.



El inventario de armas supera en más del doble al anterior, con la adición de muchos modelos nuevos y con opciones personalizadas en todos ellos.

de juego. Las seis nuevas misiones de *Battle Plan* tendrán lugar exclusivamente en la ciudad de Los Ángeles, como recalca el productor Rod Fung: «Una de las misiones tendrá lugar en una estación de metro de Los Ángeles (líneas Roja y Azul). Otra se desarrollará en el Chinese Theater de Hollywood. Se producirá una llamada pidiendo un rápido despliegue sobre una de las alas de emergencia de un famoso hospital de Los Ángeles. Otra misión partirá de una sospechosa llamada de quienes se han atrincherados en una residencia privada en las colinas de Hollywood. Otra, será un incidente en un pequeño aeropuerto de Los Ángeles destinado a vuelos locales. Por último, una de las misiones transcurre en el interior del gran rascacielos Century City.» ¿Alguien está pensando en *La Jungla*...?

El modo multijugador ampliado de *Battle Plan* ofrecerá también la oportunidad de jugar tanto en el bando de la policía como en el de los terroristas. Habrá cantidad de modos cooperativos en cada lado, *deathmatch* y competitivas misiones donde tú y otra persona estareis a cargo de un equipo de personajes controlados por la IA. Un editor de *skins* y el editor de niveles Worldcraft completarán el paquete. Un parche que ya se puede descargar ahora de la Red se incluirá en el disco de expansión. Esta versión 1.2 mejora la IA de los agentes y los esquemas de comportamiento para impedir que se expongan inútilmente o desobedezcan órdenes. Asimismo, corrige algunas irregularidades de las misiones y otros pequeños fallos detectados en la versión inicial.

«Jugar en el papel de los terroristas en nuestra versión multijugador ampliada de *SWAT 3* puede ser muy divertido»

—ROD FUNG, PRODUCTOR

«Jugar en el papel de los terroristas en nuestra versión multijugador ampliada de *SWAT 3* puede ser muy divertido», dice Fung. «La forma de comunicarse entre los miembros de la banda se asemeja a las órdenes de los agentes SWAT, pero los primeros usan un lenguaje más propio de "los malos"».

El equipo va a ampliar espectacularmente su arsenal con nuevos ítems y ajustes personalizados. Las armas nuevas y la posibilidad de adaptar alguna de ellas a tus preferencias hará babear incluso a un militar que esté de vuelta de todo. Entre las opciones de configuración personalizada está la posibilidad de utilizar miras telescópicas, entre las que encontrarás diversas por láser, cargadores, etc.

Con *SWAT 3*, se lo pasaba uno en grande incluso sin el componente multijugador, pero no hay duda de que su ausencia limitaba tanto su atractivo como la cantidad de horas que podías pasar jugando. El ejecutable gratuito con el modo multijugador y el nuevo disco de expansión van a darle un nuevo soplo de vida a este excelente juego.

PCJ

El soporte multijugador de Battle Plan no sólo incluye misiones cooperativas, sino también *deathmatch* y opciones para jugar en el papel de los terroristas, entre otras.

Earth 2150

Topware parece decidida a llevar la estrategia en tiempo real a nuevos niveles

No nos hizo mucha gracia tener que realizar un avance sobre *Earth 2150*, no porque no seamos incondicionales del género, sino por su olor sospechoso a fórmula de estrategia en tiempo real vieja y mustia: juntas tres razas de unidades equilibradas en un planeta destruido, las mezclas bien y ya está, un juego RTS instantáneo (y lo más seguro que flojo). Pusimos cara de circunstancias, como seguro que tú estás haciendo mientras lees esto.

Pues bien, nada mas lejos de la verdad, señores. Aquí se está cociendo algo de lo más interesante.

Cierto, la ambientación no es precisamente original: en el año 2150, la órbita de la Tierra está empequeñeciéndose, haciendo que el planeta se acerque peligrosamente al Sol, y la Corporación Lunar, la Dinastía Eurasiática y los Estados Civilizados Unidos (los tres bandos, no razas, entre las cuales puedes escoger) se disputan los recursos que han quedado para crear una flota de evacuación. Partiendo de tu base, te serán asignadas una serie de misiones (30 para cada bando) que tendrás que llevar a cabo para poder alcanzar el fin último del juego: salir pitando de un planeta que no tardará en chamuscarse.

Las luces de los edificios y unidades pueden activarse, desactivarse o automatizarse. Si apagas todas las luces por la noche, al enemigo le será más difícil encontrarte. También resulta muy útil cuando intentas atacarlos por sorpresa.

La interfaz está muy bien diseñada. Dispone de hasta tres ángulos de cámara visibles al mismo tiempo, por lo que puedes utilizar las tres perspectivas —para luchar, construir y dar órdenes— y conectar también con cualquier punto conflictivo desde la perspectiva principal. No es un sistema revolucionario, pero cumple con su cometido con las molestias mínimas.

A medida que pasa el tiempo, la noche sucede al día, las condiciones climatológicas cambian y se van sucediendo las cuatro estaciones de forma cíclica. Del mismo modo, cada vez estás más cerca del Sol, lo que significa que la Tierra

P.T.I.

CATEGORÍA: Estrategia en tiempo real

FABRICANTE: TopWare Interactive

EDITOR: Red Orb Entertainment (www.redorb.com)

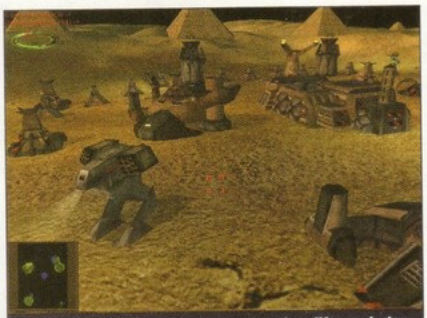
PORCENTAJE FINALIZADO: 95%

¿CUÁNDO ESTARÁ DISPONIBLE? Por determinar

EN POCAS PALABRAS Corre el año 2150 y la órbita de la Tierra está empequeñeciéndose, haciendo que el planeta se acerque peligrosamente al Sol. En la Tierra existen tres facciones que se disputan los recursos que quedan en el planeta para crear una flota de evacuación. Tendrás que completar toda una serie de misiones para que tu facción pueda abandonar el planeta.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? A medida que va pasando el tiempo, las condiciones climatológicas cambian, al igual que el entorno, debido al acercamiento al Sol. El motor ofrece unos gráficos admirables y permite que la acción se desarrolle tanto en la superficie como en el subsuelo. La investigación y la creación de nuevas unidades es muy importante, por lo que incluso puedes guardar tus creaciones en el disco.

Se espera mucho del motor 3D de este juego. Los combates se desarrollarán tanto en el subsuelo como en la superficie y el terreno sufrirá deformaciones.



En *Earth 2150* encontrarás tres bandos diferenciados entre los que elegir.

cambia constantemente, al igual que el terreno. Tu base, que al inicio estaba sobre seguro, puede que ahora esté a punto de ser anegada por lava líquida o por el mar.

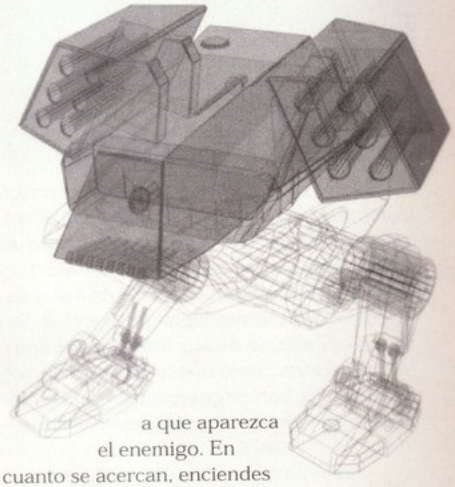
Earth 2150 ofrece uno de los mejores motores 3D que hayamos visto nunca en un juego de este tipo. Steven Peterson, el productor asociado del juego, se mostró sumamente entusiasmado con este motor: «La funcionalidad del motor 3D no es mera palabrería; no está ahí sólo para hacer bonito. El terreno 3D redunda en la estrategia del juego. Es el único motor 3D que da soporte a una auténtica deformación del terreno.»

> **«La funcionalidad del motor 3D no es mera palabrería; no está ahí sólo para hacer bonito. El terreno 3D redunda en la estrategia del juego»**
>
> —**Steven Peterson, productor asociado**

El motor también permite que parte de la acción se desarrolle en el subsuelo. Cuando te encuentres debajo de la superficie, dispondrás de un segundo mapa que no es más que una versión subterránea del exterior. En este sentido, entran en juego nuevos niveles de estrategia, puesto que puede haber áreas intransitables que no puedas sortear con túneles. Naturalmente, si das con el camino adecuado, podrás aparecer justo en medio del territorio enemigo, el no va más en ataques sorpresa. Asimismo, también es posible librar batallas subterráneas.

Una vez te acostumbres a manejar los tres ángulos de cámara, te enamorarás del control que tienes sobre el campo de batalla y sus diversos elementos.

Tanto las imágenes 3D de las excavaciones bajo tierra como las de la superficie del planeta revelan unos gráficos sensacionales. Se necesita una tarjeta aceleradora 3D, mientras que el motor podrá reproducir resoluciones de 640 x 480 x 16 bits de color hasta 1.280 x 1.024 x 32 bits. La iluminación en tiempo real, aunque muy conseguida, no sólo sirve para procurarte bellas imágenes. Por ejemplo, puedes optar por dejar tus edificios y unidades con las luces apagadas, esperando en la oscuridad a que aparezca el enemigo. En cuanto se acercan, enciendes las luces y «adiós, muchachos».



Lo que resulta tan admirable de *Earth 2150* es que la impecable atención al detalle con la que se está creando el juego no se limita a embellecer los gráficos; se trata de conseguir una jugabilidad mejor y de que todo en el juego tenga un sentido. Por ejemplo, las condiciones climatológicas, que afectarán al movimiento de las unidades y la trayectoria de los proyectiles. Si el viento es demasiado fuerte, ya te puedes olvidar, no conseguirás que ese helicóptero o transporte aterrice.

Es fundamental la investigación y la creación de tus unidades. De hecho, puedes guardar las unidades que hayas creado en el disco. Cuando juegues una nueva partida y cuentes con la tecnología necesaria, esa unidad estará disponible. Se incluyen también los modos Escaramuza y Multijugador, además de uno de los editores de misiones más logrados que hayamos tenido el placer de utilizar. El juego presenta muchos más elementos, pero tal y como lo expresa Peterson, «el principiante y el experto pueden jugar según su propio nivel de experiencia». Y estamos seguros de que a todos ellos les gustará.

PCJ

Morrowind

Bethesda pretende dejarnos alucinados con lo nuevo de la serie Elder Scrolls

En los cuatro años transcurridos desde que Bethesda publicara su magnífico juego de rol *Daggerfall*, el género se ha ido reinventando a sí mismo en numerosas ocasiones. *Daggerfall* y *The Elder Scrolls: Arena*, su predecessor, entraron en escena justo en un momento en el que el mercado se hallaba sediento de profundidad de juego y exploración y, desde luego, se llevaron todos los aplausos a su paso. Los juegos de rol *on line* destinados a las partidas masivas a través de Internet, la obligatoria aceleración por hardware, el renacimiento de la serie Might & Magic y el éxito de juegos muy complejos con una perspectiva desde arriba como *Baldur's Gate* y *Fallout* han acabado por redefinir un género que apenas vivía un leve impulso cuando *Daggerfall* apareció. Por fin, Bethesda empieza a mostrarse dispuesto a desvelarnos algo más acerca de su regreso al mundo de The Elder Scrolls con *Morrowind*, y, por lo que hemos podido ver hasta ahora, parece que estamos ante un inmenso y maravilloso juego que promete una profundidad sin límites.

«Amplitud» ha sido siempre la marca distintiva de los títulos con el sello The Elder Scrolls; son juegos de rol muy extensos y complejos, en los que los personajes siempre se pueden retocar y mejorar gracias a un deslumbrante abanico de preferencias y habilidades varias. La acción es tan flexible que uno puede pasárselo en grande durante mucho tiempo sin ni siquiera seguir ni un instante el argumento central. El propio mundo es, sencillamente, inmenso y está poblado por multitud de personajes; incluyen una gran cantidad de aventuras preparadas para surgir a la menor oportunidad. *Daggerfall*, en particular, transmitía la sensación de ser infinito, de que podías estar jugando sin fin.

La armadura de este personaje está compuesta por piezas que provienen de diversas criaturas.

Ésa es la tendencia que, sin duda, se va a mantener en *Morrowind*, que, según prometen los chicos de Bethesda, gozará del «mundo virtual más detallado que jamás se haya creado». La interrelación entre los personajes y la acción se verá todavía más potenciada que nunca, sobre todo gracias al factor de la conducta de los personajes, que afectará al desarrollo del propio personaje y, también, al de la historia. Tanto si eres un héroe, un ladrón, un mago o cualquier otra clase de individuo, los grupos a los que te unas, las hazañas que lleves a cabo y la forma que tengas de actuar en general afectarán tanto a tus habilidades como a la manera en que los personajes no jugadores se relacionen contigo. Alíate con un grupo y, automáticamente, otro se convertirá en tu enemigo. Hazte muy amigo de uno y te granjearás el odio de otro. De este modo, tanto los personajes como la historia evolucionan y se desarrollan de forma única para cada jugador.

P.T.I.

CATEGORÍA: Juego de rol

FABRICANTE: Bethesda Softworks

EDITOR: Bethesda Softworks (www.bethsoft.com)

PORCENTAJE FINALIZADO: 40%

¿CUÁNDO ESTARÁ DISPONIBLE? Finales del 2001

EN POCAS PALABRAS: *Morrowind* es un RPG muy extenso y de final abierto que ofrece gráficos increíbles y una profunda jugabilidad. Casi será tan amplio como *Daggerfall*, aunque prescinde de las ciudades y mazmorras sin demasiada importancia que agrandaban artificialmente a su predecesor. Un editor ampliará la longevidad del juego.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? La libertad en el sisema de los interrogatorios, personajes no jugadores con personalidad y un mundo totalmente abierto e interactivo son la seña de identidad de los juegos de la serie Elder Scrolls. Además, la estrategia de desarrollo de Bethesda es sólida: empieza con una área pequeña, asegúrate de que todo funciona bien y, después, traslada el modelo al resto del juego.

«Amplitud» ha sido siempre la marca distintiva de los juegos The Elder Scrolls; son juegos de rol muy extensos y complejos, en los que los personajes siempre se pueden retocar y mejorar»

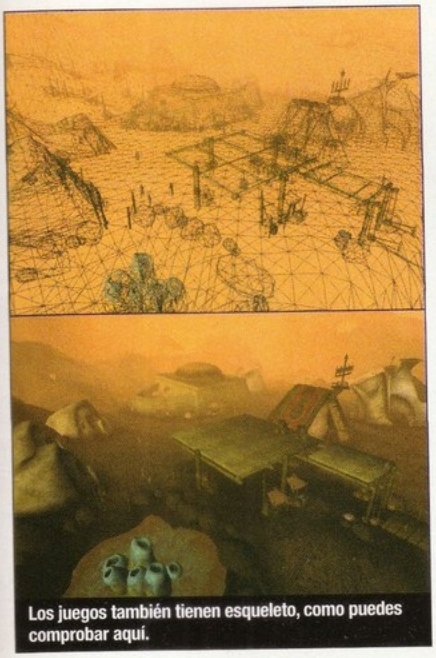
Como muestran las imágenes, Bethesda está elaborando un mundo de una belleza extraordinaria. Entre las características que el juego promete ofrecer, se incluyen texturas muy realistas, una elevada cantidad de polígonos con un nivel de detalle continuo, efectos de luz y sombras en tiempo real que se prolongan hasta el horizonte y una animación de los personajes vertebrada. Los labios y los párpados presentan un movimiento dinámico, y las ropas y armaduras de los personajes existen como objetos independientes dentro del mundo del juego, de modo que un personaje puede quitárselos para que se los coloque otro. Incluso el tratamiento que se ha dado a las condiciones meteorológicas supone un gran avance a nivel de técnica y funcionamiento, ya que los fenómenos atmosféricos no sólo producen efectos visuales, sino que también influyen en las animaciones, la visibilidad y el movimiento de los personajes.

Como la interfaz permite una personalización completa, todos, algunos o ninguno de los diversos menús se pueden colocar en cualquier lugar de la pantalla con el tamaño que uno prefiera. Cuando conoces y hablas con los personajes, aparece un cuadro de diálogo que muestra su grado de «disposición»; esto te permite estar al tanto de cuánto le gustas o le disgustas a un determinado individuo. Los temas que han ido surgiendo, ya sea a través de los diferentes diálogos o mediante anotaciones en tu diario, estarán siempre disponibles para cualquier encuentro que puedas tener con los personajes no jugadores, de modo que podrás preguntar a todo el mundo sobre casi cualquier tema.

Cuando hablas con los personajes, puedes sacar diferentes temas de conversación o intentar utilizar la persuasión (hipocresía) para caerles mejor. Cualquier cosa que hagas afecta a la historia.

Debemos tener en cuenta que, desde luego, *Morrowind* todavía se encuentra en sus más tempranas fases de desarrollo, pero tanto las primeras muestras que hemos podido apreciar como la excelente trayectoria de la serie le auguran un futuro más que prometedor. Incluso con la avalancha de juegos de rol que se avecina, no hay duda de que los jugadores sabrán encontrar tiempo para un mundo fantástico con tanta riqueza y detalle.

PCJ



Los juegos también tienen esqueleto, como puedes comprobar aquí.

Una tormenta retrasa la marcha de un jugador, su guía y sus monturas. Las condiciones meteorológicas están representadas de forma muy realista, pudiendo afectar a la visibilidad y movilidad durante el transcurso de la acción.

¡Llega Red Alert 2!

Más C&C de parte de los chicos de Westwood

Todavía no se ha dicho nada respecto a si podremos amañar la antorcha de la Estatua de la Libertad para que lance proyectiles.

En Westwood Studios prevén tener listo *Command & Conquer: Red Alert 2* para este otoño. Esta secuela funciona prácticamente con el mismo motor que *C&C: Tiberian Sun*. Aunque esta descarada despreocupación por la presencia de polígonos pueda sorprender negativamente a algunos, lo cierto es que Westwood está mucho más interesado en atraer a los cerca de tres millones de incondicionales que hicieron del *Red Alert* original uno de los juegos más populares de todos los tiempos.

El argumento consiste en lo siguiente: después de sufrir una humillante derrota al final de *Red Alert*, los rusos han estado mostrando su mejor cara al resto del mundo mientras se dedicaban a reconstruir en secreto su otrora gloriosa fuerza militar. Por supuesto, una vez conseguido esto, no vacilan en volver a las andadas y se preparan para conquistar la Tierra.

Puedes jugar tanto en el bando de los rusos como en el de los estadounidenses. Si adoptas los postulados rusos, te pasarás la mayor parte del tiempo enfrascado en someter Europa. Calculamos que, para que empieces con lo más fácil, en los primeros niveles te deberás enfrentar a los franceses (que, en la guerra, son el equivalente al coche de entrenamiento). Si juegas en el bando de los estadounidenses, tendrás que empezar defendiendo el país contra una fuerza de invasión rusa. El juego incluirá escenarios reales, ofreciéndote la oportunidad de luchar en las ciudades de Nueva York, Washington y París, entre otras.

Como ya va siendo habitual en la línea de juegos C&C, vamos a disponer de una amplia variedad de unidades, entre las que se incluirán las más convencionales y las más estrambóticas. Los *rojos* contarán con el habitual repertorio de tanques y buques de guerra, pero esta vez su ejército también dispondrá de soldados psíquicos entre sus filas. Estas unidades «Yuri» tienen la capacidad de controlar la mente del enemigo e incluso pueden desencadenar un aplastante ataque psíquico dentro de un área de alcance determinada. Además, los rusos también incluirán una unidad llamada Crazy Ivan, capaz de volarlo absolutamente todo por los aires. Incluso puede acercarse a una manada de vacas y atarle una carga de explosivos a una para enviarla a la base enemiga. El estropicio generado por la lechera es sobrecogedor, por no decir algo peor.

A medida que nos sumergimos, las cosas todavía se vuelven más raras. Por lo visto, a través de sus soldados psíquicos, los rusos ahora pueden controlar calamares gigantes. Estos cefalópodos son ideales para atacar acorazados y otras unidades marítimas. Los estadounidenses, por su parte, tendrán acceso a los delfines, que son capaces de llevar a cabo ataques psíquicos.

Otra de las nuevas características más interesantes es que ahora las tropas serán capaces de acuartelarse por sí mismas. Podrás colocar a un pelotón de hombres dentro de un edificio y ellos solitos se situarán en una distribución defensiva. Ahora, si los dejamos en un sitio durante bastante tiempo, los ametralladores de infantería estadounidenses se atrincherarán por iniciativa propia. Además, se podrán combinar las unidades. Por ejemplo, si metes a un granadero dentro de un tanque, el tanque podrá disparar cohetes. Otro pequeño detalle: los rusos pueden convertir la Torre Eiffel en una gigantesca espiral Tesla. Mmmmm.... ¿A alguien le apetecen unos cruasanes bien tostaditos?

Con todos los trucos y retoques que Westwood promete, *Red Alert 2* parece que va a ser algo más que una mera estratagema para sacar partido de la licencia C&C (que todo lo que toca se convierte en oro); y la verdad es que el género de la estrategia en tiempo real necesita nuevas ideas. Por nuestra parte, puedes contar con un análisis completo bien pronto.

Los comandos submarinos podrán destruir algunos barcos con sólo plantar una mina en el sitio clave.

Los iksar, la nueva raza con aspecto de lagarto, son la estrella del espectáculo *The Ruins of Kumark*... Y genera adicción...

Quejas sobre *EverQuest*

El éxito siempre tiene sus inconvenientes

EverQuest, de Verant, un juego de rol *on line* masivo, ha recibido recientemente algunas quejas por parte de un reducido, pero «ruidoso», grupo de jugadores. Algunos se lamentan de la falta de servicio al consumidor, mientras que otros afirman no se están haciendo demasiados esfuerzos por solventar las diversas quejas que los jugadores hacen del juego. Como nuestro buzón se ha estado llenando de estas cartas (la mayoría bien escritas e inteligentemente argumentadas), nos hemos acercado al acusado para conocer su versión de la historia. Así pues, ¿no son más que las quejas de un puñado de jugadores protestones o realmente está pasando algo serio? Conseguimos «enganchar» a Brad McQuaid, productor ejecutivo de *EverQuest* y vicepresidente de Verant Interactive. Aquí transcribimos lo que tuvo que decir respecto a las acusaciones contra su compañía y su juego.

PCJ: Aunque tanto tú como Gordon Wrinn (encargado de los asuntos relacionados con Internet) a menudo colgáis mensajes y respondéis preguntas en vuestra página Web, algunos jugadores de *EverQuest* afirman que Verant no presta demasiada atención a los foros de discusión que tratan sobre las quejas acerca del juego. ¿Es esto cierto?

Brad McQuaid: En absoluto. Escuchamos y nos esforzamos muchísimo en atender a las preocupaciones y problemas de los jugadores. De hecho, la gran mayoría de cambios realizados en *EQ* son resultado de este intercambio con los jugadores. Una vez dicho esto, también debo señalar que, con más de 222.000 abonados, nos encontramos claramente en situación de no poder complacer siempre a todo el mundo. Pero lo seguiremos intentando.

PCJ: En estos momentos, ¿cuál dirías que es el sentimiento de los abonados a *EverQuest*? ¿Están satisfechos? ¿Descontentos? ¿Entusiasmados?

McQuaid: Creo que podemos decir, sin temor a equivocarnos, que están muy satisfechos. Hasta no hace mucho, invertíamos en muy poca publicidad de *EQ* y, aún así, el juego ha continuado vendiendo muy bien. Y, al no haber publicidad, sólo puedo pensar que esto ha sido así gracias al «boca a boca»: los jugadores recomiendan el juego a sus amigos, a sus familiares y a sus compañeros de trabajo. Por supuesto que *EQ* no es perfecto y, por descontado también, que no queremos que nadie deje de jugar, así que los usuarios pueden contar

CONTINÚA EN LA PÁGINA 38

LOS MÁS VENDIDOS

En España... Fuente: Centro Mail

Nº	Juego y editor	Puntuación
	Force Commander	
1	Los Sims Electronic Arts	96%
2	Tzar FX Interactive	72%
3	Star Wars: Force Commander LucasArts	50%
4	Messiah Interplay	86%
5	The Devil Inside Cryo Interactive	80%
6	Age of Empires II: The Age of Kings Microsoft	89%
7	Soldier of Fortune Activision	79%
8	F1 2000 Electronic Arts	74%
9	PC Fútbol 2000 Dinamic Multimedia	71%
10	Euro 2000 EA Sports	86%

En Estados Unidos... Fuente: PC Gamer

Nº	Juego y editor	Puntuación
1	The Sims Electronic Arts	96%
2	Who Wants To Be A Millionaire Disney	N/A
3	Roller Coaster Tycoon Hasbro Interactive	92%
4	Roller Coaster Tycoon Corkscrew Follies Hasbro Interactive	N/A
5	Rogue Spear: Urban Operations Red Storm	N/A
6	Age of Empires II: Age of Kings Microsoft	89%
7	Grand Slam Bridge III Electronic Arts	N/A
8	Frogger Hasbro Interactive	N/A
9	Star Wars: Force Commander LucasArts	50%
10	Unreal Tournament GT Interactive	88%

LO MAS BREVE DE PCJ

Electronic Arts ha vendido ya más de un millón de copias de *Los Sims*, un juego que ha encabezado las listas de éxitos de medio mundo desde su aparición. De momento, no parece que vayan a bajar las ventas de *Los Sims*; unas 80.000 personas visitan cada día www.thesims.com.

Blizzard ha anunciado que *WarCraft III* sólo incluirá cinco razas en vez de seis previstas. De momento, no se ha comunicado cuál de las dos razas que faltaban por anunciar será eliminada. Suponemos que una de las que todavía queda por desvelar es la de los Elfos. El tiempo lo dirá.

Los creadores del recientemente desaparecido Pumkin Studios (responsables del *Warzone 2100*) han formado una nueva compañía llamada Pivotal Games. Éstos ya están trabajando en un proyecto llamado *Espionage*, con un nuevo motor 3D.

Amazing Stories, una revista norteamericana de ciencia-ficción, publica una breve historia ambientada en el universo de *StarCraft*. El relato, escrito por Micky Neilson, de Blizzard Entertainment, se titula «Hybrid» y gira entorno a las desventuras de un médico terran hecho prisionero.

SIGUE DE LA PÁGINA 37

«Soy un accidenteee... Un error de medida... »

con nuestro más sincero compromiso de que vamos a mejorar y de que continuaremos trabajando en el juego para hacerlo mucho mejor.

PCJ: La masificación es, probablemente, una de las mayores quejas que hemos recibido acerca de *EverQuest*. Al margen de que el añadido *The Ruins of Kunark* realmente aporta más espacio para los jugadores, ¿qué más vais a hacer para prevenir la masificación en el futuro, sobre todo teniendo en cuenta los planes que Verant tiene para *EverQuest* en todo el mundo?

McQuaid: Durante los seis últimos meses, más o menos, en cierto modo hemos sido víctimas de nuestro propio éxito. Dada la velocidad a la que ha ido creciendo el juego y sumando el hecho de que muy pocos jugadores lo dejan, hemos tenido algunos problemas de masificación. En pocas palabras: lo que ocurre es que en los servidores (mundos) se acumula más gente durante las horas punta de lo que sería deseable. Con la reciente aparición de *Kunark* —que incrementa la extensión del mundo en más de un 33%— y con la «botadura» de cuatro nuevos servidores, el problema de la masificación se ha logrado reducir hasta cierto punto. A pesar de esto, el uso del juego en horas punta todavía no funciona como nos gustaría, así que continuaremos añadiendo más servidores y también mejorando las actuales áreas del juego que menos se utilizan para intentar que los jugadores se diversifiquen un poco más.

PCJ: Algunas quejas hacen referencia a las reglas de «juego limpio». ¿Han conseguido estas reglas solventar algunos de los problemas? ¿Son sólo una solución temporal o pretenden ser un elemento permanente dentro del mundo de *EverQuest*?

McQuaid: Pienso que ésta es otra de esas áreas en las que resulta muy difícil contentar a todos. Tenemos la sensación, basada en encuestas y en todo tipo de respuesta por parte de los jugadores en general, de que nuestro jugador medio agradece las reglas de «juego limpio». ¿Son perfectas? Pues claro que no. Las reglas de un juego como éste tienen que ir evolucionando y adaptándose con el tiempo. Pero, desde luego, la razón principal de estas reglas es la de conseguir crear un entorno de juego adecuado para la mayoría de nuestros jugadores. Como ésa es nuestra intención, a partir de aquí, lo único que podemos hacer es mejorar el sistema.

PCJ: Todos conocemos la nueva política en contra de la subasta de personajes e ítems en Internet, pero todavía se llevan a cabo muchas transacciones a través de páginas como la de eBay. ¿Tenéis pensado hacer algo para acabar con esto?

McQuaid: Hombre, para ser sincero, si se ha de tomar alguna decisión para endurecer el control del cumplimiento de nuestras normas, yo no tengo la menor competencia en el asunto. Tengo entendido que, en el futuro, dedicaremos un mayor esfuerzo para frenar esas subastas, pero de verdad que no puedo comentar nada más concreto al respecto; lo siento.

PCJ: Algunos jugadores piensan que los vetos son demasiado duros. ¿Aparecerán otras penalizaciones por saltarse las reglas o Verant va a seguir firme en su política de prohibir el acceso a los infractores? ¿Qué vais a hacer con la gente que piensa que han sido castigados injustamente?

McQuaid: De hecho, casi nunca vetamos a nadie. Normalmente, solemos darles algún toque de advertencia o suspenderlos durante un tiempo y sólo denegamos el acceso cuando el problema se repite o se desmadra totalmente. Pero, por supuesto, cuando finalmente vetamos a alguien, la gente se entera. Estoy convencido de que hemos vetado a menos de 50 personas por ventas fuera del juego; eso significan 50 de 220.000 jugadores más o menos. Creo recordar que uno de los últimos casos de veto tenía que ver con un par de jugadores que tenían más de diez cuentas con el propósito de «cultivar» ítems óptimamente y, además, recibían pedidos con tarjetas de crédito a través de los cuadros de diálogo del juego. Ése es el tipo de operaciones descaradas a gran escala que nosotros combatimos sin piedad.

PCJ: ¿Qué pueden esperar los jugadores de *EverQuest* para el futuro?

McQuaid: Más contenidos y mayor perfeccionamiento de las reglas y la mecánica del juego. Me encantaría poder ver una segunda expansión y también una secuela algún día. La visión de Verant y Sony Online para *EQ* se adentra en el futuro, y estamos considerando seriamente a *EQ* como una franquicia en vez de como un juego independiente. Y, si hemos de basarnos en el enorme éxito obtenido hasta ahora por *EQ*, creo que le espera un brillante futuro.

LO MÁS BREVE DE PCJ

3DO anunció hace algún tiempo un juego de rol *on line* llamado *Legends of Might and Magic*. Éste se ha promocionado como el primer juego de Internet en poner énfasis en el juego cooperativo. Incluirá un generador de aventuras al azar, además de una colección de aventuras preestablecidas.

Infogrames ha anunciado oficialmente *Independence War 2: The Edge of Chaos*, que aparecerá en dos versiones, para PC y para Dreamcast. El juego utilizará un nuevo motor de gráficos y brindará a los jugadores la oportunidad de explorar 16 sistemas estelares.

Valve ha comunicado que incluirá la versión 1.0 de la modificación *Counter-Strike* para *Half-Life* como actualización gratuita. Probablemente entrará dentro del nuevo parche para *Half-Life*. *Counter-Strike* es un *mod* basado en equipos que enfrenta terroristas contra antiterroristas con armas reales.

El grupo de los ochenta, *Motley Crue*, va a producir un nuevo *single* para la banda sonora de *Tribes 2*. La canción todavía no tiene título. El grupo también se hará cargo de algunos de los efectos de sonido del juego. ¿Cómo serán esos sonidos? Nosotros nos abstenemos de especular.

Magia táctica

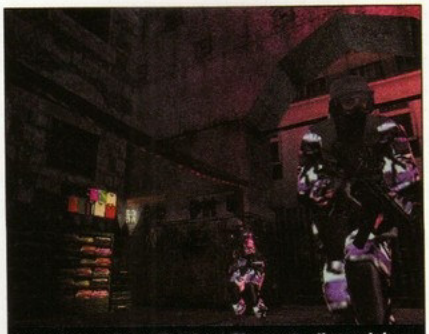
Charlamos con los creadores de la última adición a la franquicia Rainbow Six

Red Storm está preparando *Rainbow Six: Covert Operations Essentials*, una completa colección sobre la historia y los datos relacionados con el mundo de las operaciones secretas. Este paquete independiente incluirá nuevos niveles y entrevistas, entre otros temas. Nosotros entrevistamos a Paul Schuytema, presidente de Magic Lantern (y anterior jefe de diseño de *Prey)* acerca de su compañía y este proyecto.

PCJ: ¿A quién entrevistaste para hacer *Covert Operations Essentials*, y cuál es su historial?
Paul Schuytema: Hemos entrevistado a un montón de gente fascinante. Nuestro objetivo ha sido dar con expertos que nos pudieran proporcionar datos que no se pueden obtener fácilmente por otros medios. Hasta ahora, hemos hablado con un experto francotirador, un veterano de una unidad antiterrorista de elite, un experto en psicología terrorista, un tirador de competición, un ex director del FBI, un fabricante de armas y el propio Clancy (por mencionar sólo unos cuantos).

PCJ: ¿Qué dijo Tom Clancy acerca del tipo de material que incluye este lote?
Paul Schuytema: El señor Clancy se ha involucrado en el proyecto desde el principio, supervisando la dirección del contenido de nuestro original en varias ocasiones. No nos cabe duda de que si nos alejamos del buen camino en nuestra búsqueda, no se cortará ni un pelo en advertírnoslo. También ha desempeñado un papel decisivo durante las conversaciones entre el jefe de investigaciones, el guionista y yo mismo, empujándonos hacia un área de investigación más interesante y ayudándonos a mantener una perspectiva muy clara de los personajes verdaderamente fundamentales dentro de la acción antiterrorista.

PCJ: ¿De dónde habéis sacado la mayor parte de la información? ¿Os resultó muy difícil obtenerla?
Paul Schuytema: Al contar con profesores universitarios y profesionales expertos en nuestro equipo, estamos acostumbrados a la investigación «de trincheras» y a sacar material de infinidad de fuentes diversas. Hemos utilizado Internet, libros, documentos académicos, fuentes de primera mano, publicaciones del gobierno, conferencias y entrevistas telefónicas,



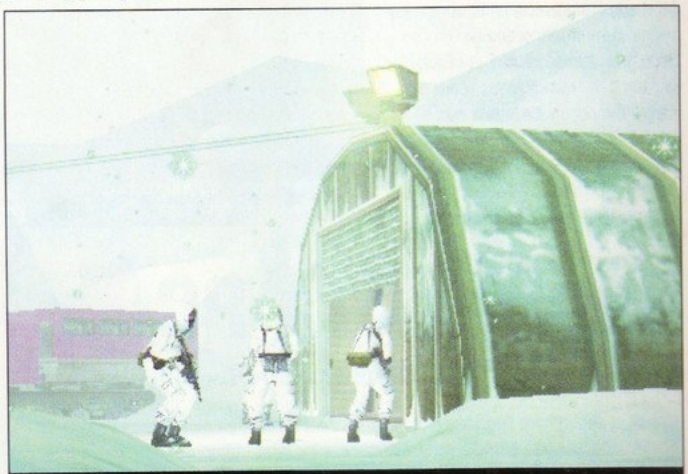
Los aficionados a *Rainbow Six* pronto dispondrán de un producto que añadir a su colección.

además del viejo recurso de «¡Tiene que enseñármelo!» para obtener la información. A veces, resulta difícil localizar la fuente de una información en concreto y verificarla, sobre todo cuando te metes en el terreno de lo confidencial. Sólo porque algo pueda ser de «sentido común» no significa que no esté clasificado como información secreta, así que realizar un seguimiento de esa información a veces resulta arriesgado (¡y también muy excitante!).

PCJ: ¿Eres jugador? ¿De qué tipo de juegos?
Paul Schuytema: ¡Sí, claro que soy jugador! Juego y hago juegos desde 1975, y Magic Lantern es un verdadero estudio de creación de juegos de la cabeza a los pies. En cuanto a los títulos que solemos jugar en las oficinas de Magic Lantern, te diré que durante nuestros descansos solemos fluctuar entre las partidas vía LAN de *Urban Ops* y *Quake III*, y también jugamos mucho a *Age of Kings* y *Los Sims* los días que nos quedamos en la oficina hasta muy tarde.

PCJ: En tu opinión ¿cuán realista es *Rogue Spear*? ¿Y qué piensan de él los especialistas en operaciones especiales?
Paul Schuytema: *Rainbow Six* y *Rogue Spear* son puros juegos y no simulaciones, y creo que ese enfoque fue, sin duda, todo un acierto por parte de Red Storm. Lo que ocurre es que el «cociente de realidad» de estos juegos es muy alto y, además, ambos han resuelto esos dos dichosos problemas que tienen tantos otros juegos de acción: los avatares de tu vida tienen mucha importancia, y abundan los factores que permiten que el jugador pueda volver a jugar. Huelga mencionar que, además, los dos son tremendamente adictivos. Te sorprendería saber cuántos tipos dentro del «mundillo» antiterrorista están enganchados a ellos (y a la ficción de Tom Clancy).

PCJ: ¿Qué es lo más apasionante de *Covert Ops Essentials*?
Paul Schuytema: *Covert Ops* le proporciona un contexto real al jugador de *Rainbow/Rogue.* Reconozcámoslo: esta serie de juegos crea adictos, y los adictos desean saberlo todo acerca de lo que están haciendo. *Covert Ops* proporciona esa espina dorsal informativa que lo consolida todo. Estamos muy orgullosos de muchas cosas de este título. Nos sentimos afortunados de poder trabajar en la elaboración de este material tan valioso.



Adéntrate más que nunca en el mundo de las operaciones encubiertas.

Según un informe de Peter D. Hart Research Associates, tres de cada cinco norteamericanos mayores de cinco años juegan habitualmente a videojuegos. De ese grupo, casi la mitad son del sexo femenino. El estudio también apunta a que la media de edad de los jugadores es de 28 años.

Brian Raffel, el responsable del diseño de *Soldier of Fortune*, está estudiando sugerencias para una posible secuela de este juego. La mayoría de propuestas que le llegan claman por una mayor violencia y armas más realistas. Por nuestra parte, preferimos no hacer ningún comentario.

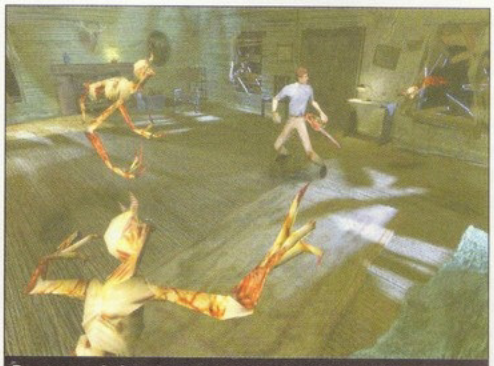
Rick Goodman, el diseñador jefe de *Age of Empires*, está trabajando en un nuevo título de estrategia en tiempo real llamado *Empire Earth*. El juego, previsto para la primera mitad del año que viene, comienza con el descubrimiento del fuego por parte de la humanidad y se extiende hasta el futuro.

Light and Shadow Production y Ubi Soft producirán un juego basado en *The Road to El Dorado*, la nueva superproducción de dibujos animados de DreamWorks, la compañía de Steven Spielberg. En el juego se integrarán imágenes 3D de la película.

¡Que vienen los muertos!

Posesión infernal da el salto al PC

Mientras Duke Nukem todavía no era más que una rayada que no sacaba dos palmos del suelo, un tipo más duro que una uña y con un ingenio tan fino como unas bragas de esparto andaba metido en un tema serio de *zombies* esqueléticos. Interpretado por Bruce Campbell, Ash fue el verdadero promotor de líneas de diálogo del estilo «¿Quién quiere recibir?». Para los poco aficionados al cine, estamos hablando del héroe de la saga iniciada con la película *Posesión infernal*. Esta película de culto, dirigida por Sam Raimi, contaba la historia de cómo el libro de los muertos desataba los nefastos poderes de los espíritus diabólicos sobre un puñado de pobres desgraciados. Por supuesto, Ash entra en escena, se ata una motosierra a la mano, agarra una escopeta Remington de dos cañones y liquida el asunto.



De nuevo, el cine sirve de inspiración para crear un nuevo juego, en este caso de terror.

Por lo visto, los chicos de Heavy Iron Studios y THQ pensaron que ésta podía ser una buena premisa para un juego y concibieron *Evil Dead: Hail to the King*. Representa que retoma el hilo argumental ocho años después de la última película de la saga, que en España se tituló *El ejército de las tinieblas*. Todo empieza cuando Ash regresa a la cabaña del bosque. Parece ser que los muertos del infierno han vuelto a nuestro lado y, otra vez, le toca a nuestro héroe cortarlos en daditos con su infalible motosierra. Sabemos que Bruce Campbell prestará su voz al protagonista en la versión en inglés, pero desconocemos si en España se comercializará la misma versión o se traducirán las voces del juego. Tampoco sabemos si conservará el título inglés (*Evil Dead*) o se adaptará. Tiempo al tiempo. Lo que sí podemos confirmar es que el juego está previsto para el próximo otoño.

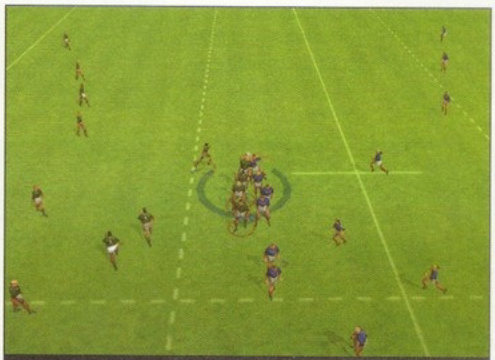
Evil Dead: Hail to the King **debería tener la misma combinación de terror y humor que las películas de esta saga.**

Rugby para PC

EA Sports se anota un ensayo con *Rugby 2001*

En septiembre llegará a nuestro país *Rugby 2001*, en el que, por primera vez, se incluyen todas las citas importantes de este deporte a nivel mundial. Los usuarios podrán elegir entre participar en la Copa del Mundo (basada en la que se jugó el año pasado en Gales, en la que participó la selección española), el Seis Naciones de este año, el Trinations (la competición más importante del hemisferio Sur, que reúne a las selecciones de Australia, Nueva Zelanda y Sudáfrica), la Calcuta Cup (Inglaterra contra Escocia) y la Bledisloe Cup (Australia contra Nueva Zelanda). Además, encontrarás un modo de entrenamiento para ir mejorando tu técnica de juego.

Parece que *Rugby 2001* también tendrá efectos climatológicos que afectarán al estado del terreno de juego y un intuitivo y rápido sistema de cambio de tácticas. Un potente motor 3D permitirá animaciones más realistas, suaves y efectos dinámicos de las luces de los estadios en los jugadores.



EA Sports ampliará su catálogo en septiembre con un juego que recrea los grandes torneos de rugby.

Y LOS GANADORES SON...

F1 2000 (PCJ 18)

La respuesta correcta es: El ganador del último Mundial de Fórmula 1 fue Mika Hakkinen.

Ángel Cedeira González (Madrid)
Arturo J. García Afonso (La Laguna, Tenerife)
Felipe Seguí Coll (Palma de Mallorca)
Antonio Sánchez Olalla (Madrid)
Alejandro Toribio González (Bilbao)
Mª José Ramón Motos (Huéscar, Granada)
Antonio F. Palomo Gala (Sevilla)
Luis A. Arminio Parra (Santander)
Enrique Gil Vera (Madrid)
Antonio E. García García (Badajoz)

THEOCRACY (PCJ 18)

La respuesta correcta es: El conquistador de México fue Hernán Cortés.

Abdón Muñoz Bermúdez (Móstoles, Madrid)
Diego Simón Robles (Barcelona)
Alejandro Moreno Lavín (Casarrubuelos, Madrid)
Héctor del Rey Maroto (Lillo, Toledo)
Francesc Soler Figueras (Girona)
Juan Antonio Molina Molina (Granada)
Jesús Viñas Balbás (Alcorcón, Madrid)
Damián Soler Cataluña (Albaida, Valencia)
Óscar Fernández Letrado (Madrid)
Emilio Escribano Gutiérrez (Huertor-Vega, Granada)

ACT LABS (PCJ 18)

La respuesta correcta es: Carlos Sainz ganó el Campeonato del Mundo de Rallies en 1990 y 1992.

- **Volante RS Force + Palanca RS Force**

Gerard Masnou Julià (Arbúcies, Girona)

- **PC Light Gun SGA**

Roberto Nieves Rodríguez (Ourense)

- **Joystick Skyfire**

Juan Carlos Garín Aznar (Alcañiz, Teruel)
Javier Mardomingo Salazar (Madrid)
Fco. Javier Lozano Guerrero (Chiclana, Cádiz)

- **Camiseta Act Labs**

José A. Martínez Verdeguer (Catarroja, Valencia)
Juan José Olivares Jiménez (Arucas, Las Palmas)
Alberto Gatell Serrano (Barcelona)
Francisco Valverde Galán (Murcia)
Joaquín Vallejo Izquierdo (Santurtzi, Bizkaia)
Javier López López (Orense)
David González Cadenas (Oviedo)
Marc García Fernández (Barcelona)
Esther Deza Martínez (Zaragoza)
Carles Iserte Moix (Mollet del Vallés, Barcelona)

En el número de julio de connect

✓ Analizamos **cinco interesantes opciones para acceder a Internet desde cualquier parte,** combinando el Palm Pilot V con los cinco terminales más exclusivos del mercado

✓ **Desde el teléfono móvil ya es posible gestionar el correo electrónico.** Connect le enseña qué hace falta, cuánto cuesta y qué ofrece cada operador

✓ **Avance 3ª Generación de telefonía móvil:** Nokia nos enseña como serán los teléfonos móviles con imágenes

✓ En nuestra nueva sección **auto connect** este mes probamos a fondo el sistema de navegación del Seat León

Otras pruebas:

- Telefax: Sagem Phonefax 2420
- Telefonía fija: Mx Onda

Y además

La más completa **GUIA DEL USUARIO**, con:

- Las últimas novedades y ofertas del mercado.
- Foto, precio y características de todos los teléfonos móviles.
- Nueva sección de tarifas comparadas: enfrentamos los precios de todos los operadores, por tipos de llamadas y horarios.

Revista CONNECT, su asesor en telecomunicaciones

Telefonía móvil Telefonía fija Telefax PC ON Line RDSI Internet Servicio

Una publicación *Motorpress-Ibérica*

Concurso Motocross Madness 2

Uno de los 20 juegos puede ser tuyo. Si quieres conseguirlo, envíanos el cupón con la respuesta correcta antes del 31 de julio.

Cupón de respuesta

¿Cuántas modalidades de competición hay en el juego?
a) 6 b) 8 c)10

Respuesta:

Nombre: .....
Teléfono: .....
Domicilio: .....
Población: ..... Código postal .....
Provincia: .....
País: .....

Envía este cupón especificando
«Concurso *Motocross Madness 2*»
en el sobre a la revista

JUEGOS Y JUGADORES PARA PC
MC Ediciones, S.A.

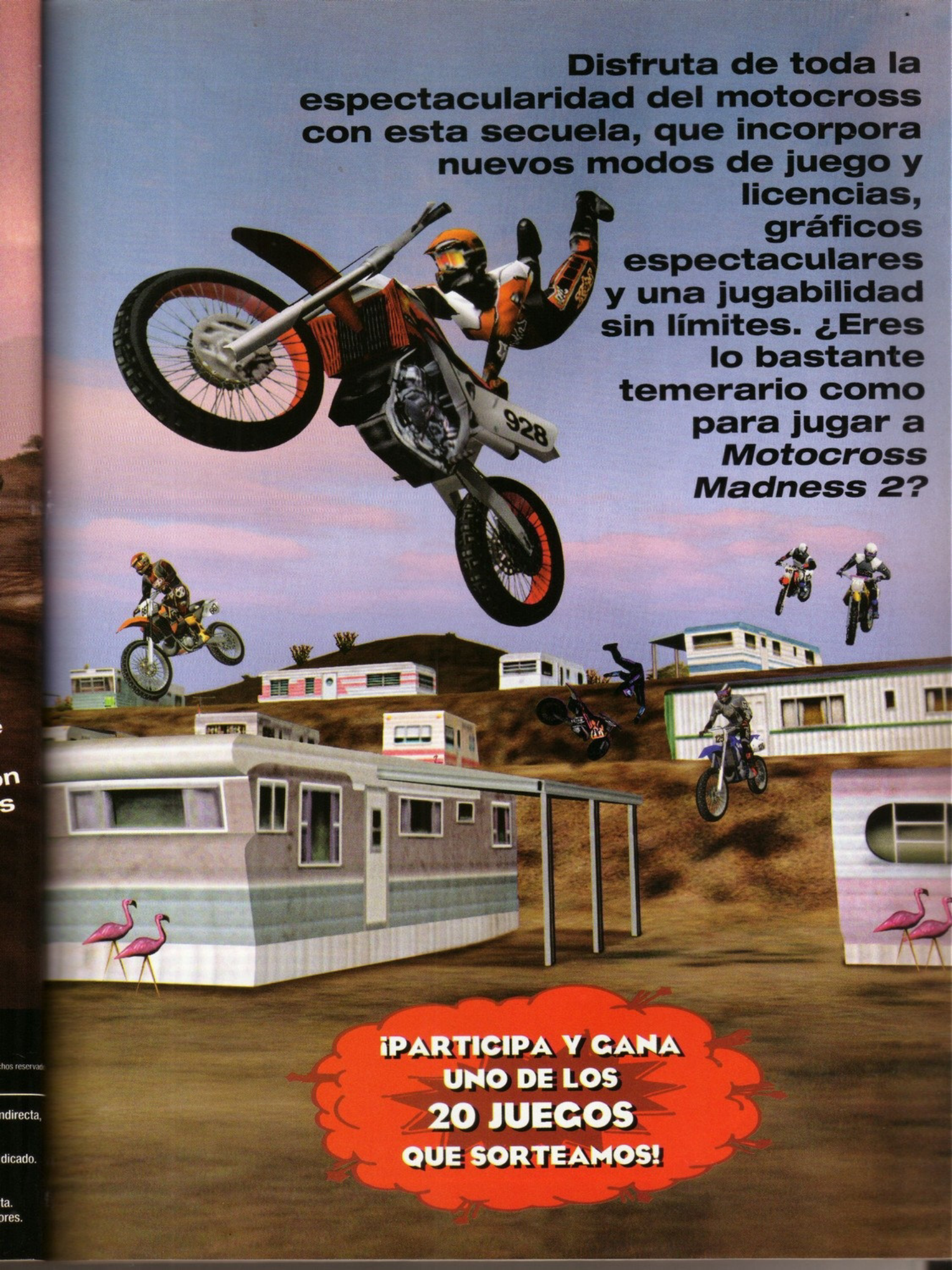
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

Microsoft®

©Microsoft Corporation. Todos los derechos reserva

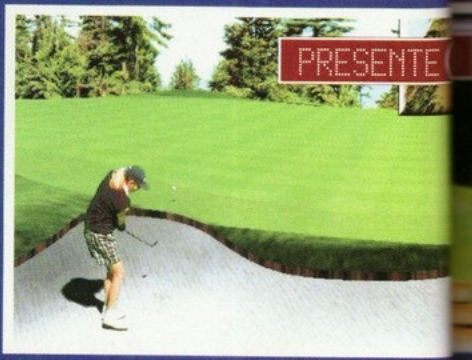
Bases del concurso

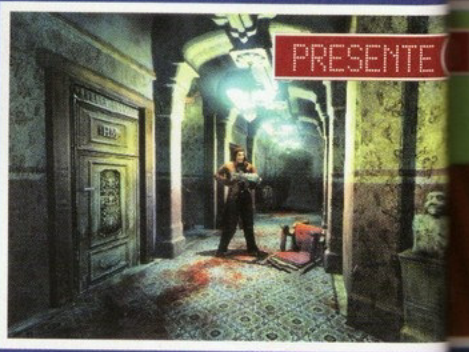
- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta con trabajadores o colaboradores de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

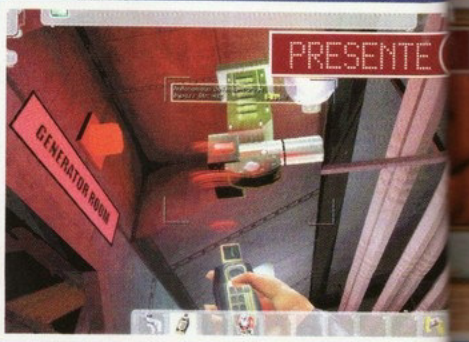

Disfruta de toda la espectacularidad del motocross con esta secuela, que incorpora nuevos modos de juego y licencias, gráficos espectaculares y una jugabilidad sin límites. ¿Eres lo bastante temerario como para jugar a *Motocross Madness 2*?
928
¡PARTICIPA Y GANA UNO DE LOS 20 JUEGOS QUE SORTEAMOS!

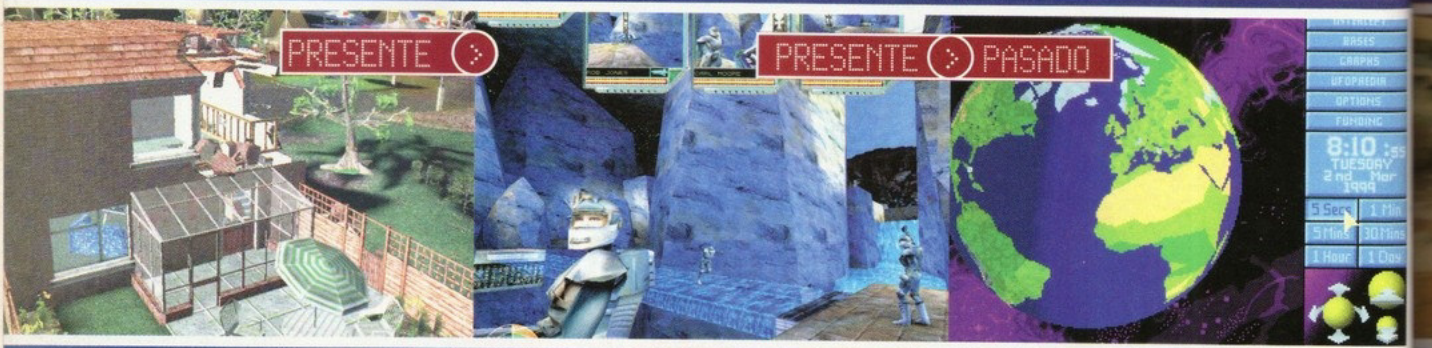
Presente y pasado

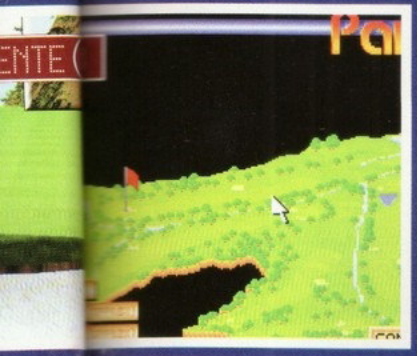
DE DONDE PARTE EL MAÑANA DE LOS JUEGOS

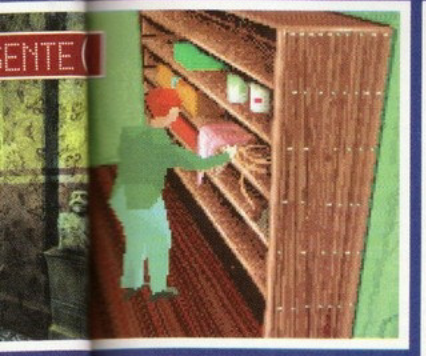


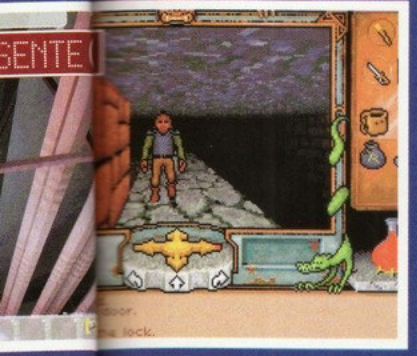


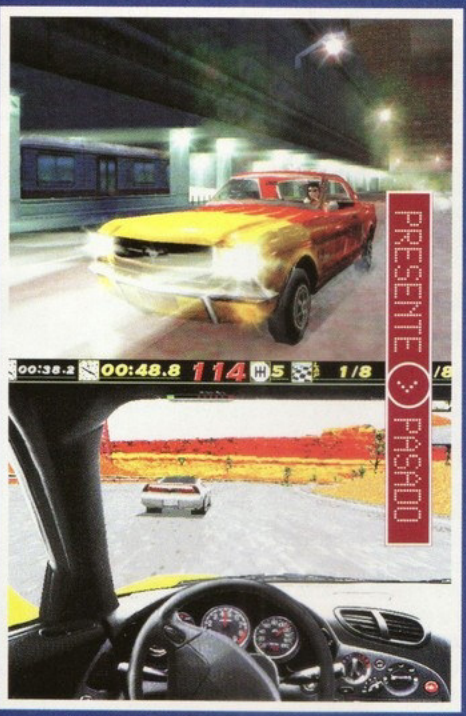


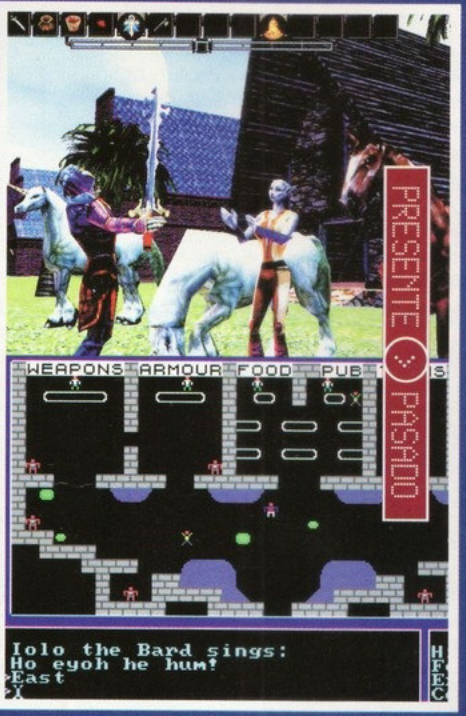


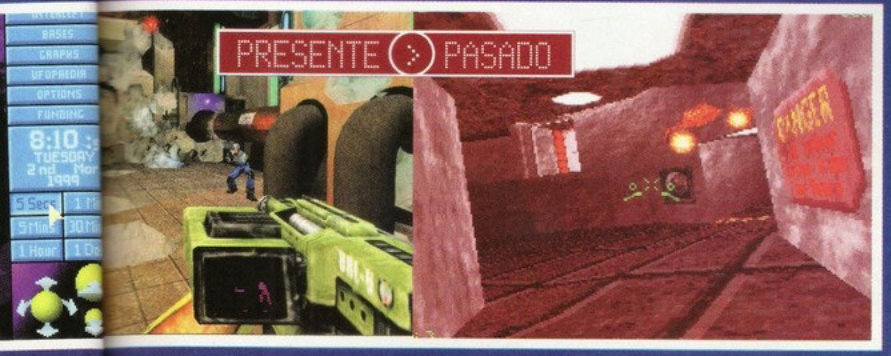












PREGUNTA

¿Qué tienen en común las franquicias Alone in the Dark, Monkey Island y Duke Nukem?

RESPUESTA

Han originado, hasta ahora, tres juegos dentro de una serie de corte clásico y tienen un cuarto título en fase de desarrollo.

PREGUNTA

¿Qué tienen en común *X-COM: Alliance* y *The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge*?

RESPUESTA

Mythos Games, fabricante de *X-COM*, también es el equipo de desarrollo responsable de *Freedom Ridge*. *Alliance* retoma el universo X-COM bajo la tutela de los chicos de MicroProse.

PREGUNTA

¿Qué tienen en común *Wing Commander* y *Freelancer*?

RESPUESTA

Ambos juegos son creaciones del diseñador Chris Roberts.

Como puedes ver, el futuro de los juegos para PC está inextricablemente unido a los creadores y héroes de su pasado. Es una industria que está madurando. Aparte de los avances tecnológicos, los diseñadores trabajan constantemente en innovaciones de diseño, decisiones que cambian el modo en que interactuamos y nos identificamos con los personajes y escenarios. Hemos hablado con la gente que ha hecho evolucionar el sector para conocer sus pensamientos e inspiraciones y ver cómo su experiencia ha influido en los títulos que estarás jugando dentro de unos meses.

Da un paso atrás en el tiempo, revive algunos de los grandes momentos de los juegos y descubre, a través de sus creadores, qué es lo que va a pasar con algunas de las mejores franquicias que haya conocido nunca la industria de juegos para PC.

PRESENTE

Juegos en primera persona

>> Los creadores de *Ultima Underworld*, WARREN SPECTOR y DOUG CHURCH, entre otros, idearon algo muy especial con este RPG en primera persona. Su legado puede apreciarse, de un modo u otro, en casi todos los juegos en primera persona y no cabe duda de que Underworld constituye uno de los títulos más importantes de la historia de los juegos.

1 Cuando creasteis *Ultima Underworld*, ¿os disteis cuenta del impacto que la perspectiva en primera persona tendría en el futuro de los juegos para PC?

Doug Church: Como equipo, pudimos notar que el juego rezumaba un sentido de la implicación del jugador muy fuerte, al cual ayudaba, sin duda, la perspectiva. Pero no creo que llegáramos nunca a imaginarnos que un juego como *Doom II* (o cualquier otro juego en primera persona) pudiese vender tantísimas copias.

Warren Spector: Supongo que siempre tuve la sensación de que *Underworld* no se parecía en nada a ningún juego anterior y que, encima, era genial. Sin ánimo de contradecir a Doug, lo cierto es que sí que pensé que íbamos a cambiar el mundo y que seríamos nosotros los que venderíamos millones de copias. Francamente, si no hubiéramos lanzado el juego con menos de un mes de diferencia respecto a *Ultima VII* y *Wolfenstein* y hubiéramos tenido más publicidad y apoyo de ventas, habríamos conseguido un resultado mucho mejor.

2 Comparad el tamaño del equipo y la cantidad de trabajo necesarios para crear un juego como *UW* con los recursos requeridos en la creación de *Deus Ex*.

DC: En *UW*, las tres personas que formábamos el núcleo del equipo construimos los niveles, las conversaciones y el código. Nosotros creamos el juego y el editor, y luego utilizamos el instrumento que habíamos programado para construir los niveles.

WS: Hoy día contamos con equipos más numerosos y la especialización está a la orden del día. Hay unas 35 personas trabajando en *Deus Ex* y todo el mundo aporta su granito de arena en la cadena de montaje. Lo que no han cambiado son las ganas y el compromiso necesarios para hacer un juego.

3 ¿Cómo ha ayudado (o entorpecido) la tecnología en el proceso de diseño? ¿Se están volviendo perezosos los diseñadores al primar el estilo por encima del contenido?

WS: Todo diseñador que se vuelva perezoso no sobrevive en este negocio durante mucho tiempo. Los fundamentos del diseño de juegos siguen siendo los mismos. Volví a darme cuenta de ello no hace mucho, cuando releí *The Art of Computer Game Design*, el libro de Chris Crawford de 1982 (agotado desde hace mucho tiempo pero disponible *on line* en: *http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/gamebook/Coverpage.html* o *http://members.xoom.com/kalid/art/art.html*). ¿Sabes una cosa? Para todas las referencias pasadas de juegos y tecnología, sigue sin haber un libro de diseño de juegos mejor que éste.

DC: Como va aumentando la complejidad de los juegos, el tiempo necesario para tan sólo reunir sus elementos básicos es muy largo. Este factor nos deja menos tiempo para reproducir y jugar con los diseños que se nos ocurren. Fíjate en los grandes saltos tecnológicos de los últimos 20 años y luego compáralos con nuestros avances en el diseño. La verdad es que da pena.

Siguiendo la tradición que inaugurara *UU*, *Deus Ex* presenta uno de los escenarios de juego más absorbentes que se hayan visto nunca.

PASADO

Ultima Underworld

>> FABRICANTE: ORIGIN >> 1992

Es un tipo que se mueve y que te habla. En su momento era algo revolucionario.

RECUERDA CUANDO...

Corrías por grutas y ciudades, encontrando a otros personajes y hablando con ellos. El sistema de movimientos funcionaba a la perfección con el ratón y el nivel de interacción con los personajes del juego era inigualable. Si hay en los CD-ROM de este mes un juego completo que debas mantener en tu disco duro, ése es *Ultima Underworld*.

4 ¿Qué ideas os gustaría ver en los juegos en primera persona para que el género avance?

WS: Lo que me gustaría ver en los juegos, en general, independientemente del género o la plataforma, es un mayor sentido de control por parte del jugador y un mayor esfuerzo para ofrecer a los jugadores opciones reales con consecuencias relevantes (que vayan más allá de triunfar/fracasar o vivir/morir).

DC: Como apunta Warren, pienso que nuestro mayor problema es el estancamiento en enfoques desfasados y la falta de voluntad para asumir una auténtica interactividad. En tanto nos dediquemos a pensar en lo ingenioso que es nuestro diseño o lo retorcido de un giro, estaremos impidiendo que el jugador sea el centro del juego. Cuando el jugador deja de pensar «¿Qué es lo que quiero hacer?» y, en su lugar, se pregunta «¿Qué es lo que el diseñador quiere que haga?», hemos dejado de ser una experiencia interactiva absorbente para ofrecer un juego de *puzzles*. No hay nada malo en ello, pero en mi opinión los mejores juegos del futuro serán del tipo absorbente.

PRESENTE Duke Nukem Forever

3D Realms sigue sin desvelar los detalles de *DNF* por miedo a arruinar la sorpresa. Nos morimos de ganas por verlo.

PASADO

Duke Nukem II

>> FABRICANTE: 3D REALMS >> 1993

Los gráficos 2D no impedían que dieras su merecido a los extraterrestres.

RECUERDA CUANDO...

Antes de causar un gran impacto con el tipo ocurrente, amante de las mujeres, fumador de puros y azote de alienígenas de la versión 3D (bueno 2,5D si nos ponemos técnicos), el héroe de acción de la barbilla cuadrada hacía de las suyas en unos gloriosos gráficos 2D en *scroll*. Incluso entonces, Scott Miller y Todd Replogle, de Apogee, lograron dotar a nuestro héroe de la carismática personalidad que hoy conocemos y tanto nos gusta.

>> SCOTT MILLER, copropietario de Apogee, ha estado involucrado en la creación de la franquicia Duke Nukem desde sus primeros tiempos. Esto es lo que tenía que decir acerca de todo lo relacionado con Duke...

1 ¿Cuánto tiene el Duke Nukem que conocemos hoy de aquel que ideaste y creaste para el juego original?

Bastante, pero evidentemente Duke sigue mejorando y cobrando más consistencia a medida que lo permite la tecnología. El Duke del próximo juego será incluso mejor, pero no puedo revelar en qué sentido.

2 ¿Cuánta gente estuvo envuelta en la creación del Duke original? ¿Y cuántos de ellos están en el equipo de *DNF*?

El equipo del original contaba con tres personas básicas: Todd Replogle, Allen Blum y yo mismo. En *Duke Nukem Forever*, trabajamos 17 personas.

3 ¿Cuál fue la mayor dificultad a la hora de dotar a un personaje de un juego 2D en *scroll* de una verdadera personalidad?

El problema en aquellos tiempos estaba en las limitaciones técnicas de los gráficos EGA de 16 colores y la resolución de 320 x 200. Estas características pusieron límite al nivel de detalle que los personajes podían tener, así que empleamos una línea de píxeles para los dientes, dimos a Duke una barbilla cuadrada y le hicimos decir cosas mediante cuadros de diálogo que iban apareciendo en pantalla. Otro elemento que incorporamos al juego original para potenciar la personalidad egocéntrica de Duke fue una extravagante voltereta.

4 ¿Cuántas veces habías visto *Posesión infernal 2* cuando se creó Duke?

Seguramente varias veces, aunque la intención no fue nunca crear Duke a semejanza de Ash, su protagonista. Ash es una especie de héroe endeble que aun así se las apaña para sobrevivir. Duke, por su parte, es una combinación políticamente incorrecta de John Wayne y Clint Eastwood.

5 Con el personaje de Duke ya creado, ¿el futuro de un héroe como él depende de lo que la tecnología permita a los diseñadores hacer con los escenarios?

Sin ningún tipo de duda, una mayor interactividad y realismo pueden, si están bien hechos, crear un juego mucho más absorbente, convincente y divertido, lo que quedará demostrado en *DNF*. Al permitir al jugador hacer cosas más interesantes en el escenario, un personaje con la personalidad y rasgos de Duke Nukem puede representarse de muchas maneras que todavía no hemos visto en los juegos actuales.

PRESENTE

Escape from Monkey Island

>> MIKE STEMMLE y SEAN CLARK, jefes de proyecto de *Escape*, entraron en LucasArts en el último mes de desarrollo del *Secret of Monkey Island* original y trabajaron también en los clásicos juegos cómicos de Sam y Max.

1 Cuando se publicó *Secret of Monkey Island*, el género de las aventuras gráficas estaba todavía vivito y coleando. Ya no. ¿Cómo ha afectado la evolución del mercado de los juegos durante estos años en el modo en que os planteáis el nuevo título?

¿El mercado del juego de aventuras ha muerto? ¿Cuándo ha sucedido? Por favor, esta industria cambia por momentos. A continuación nos dirás que el mercado de los juegos está dominado por dos o tres subgéneros dirigidos mayoritariamente a chavales de 13 años...

No, en serio, hemos seguido de cerca la evolución del mercado de los juegos mientras diseñábamos *Escape from Monkey Island*. Imagínate, por un momento, un juego que combina elementos de *Tomb Raider*, *Half-Life*, *Thief II* y *Diablo*.

¿Lo puedes ver? Bien. *Escape from Monkey Island* no es ese juego. Es un juego Monkey Island. Las únicas concesiones que estamos haciendo al mercado de juegos actual es que vamos a incluir muchas más palabras de moda en nuestros anuncios. El departamento de marketing seguramente editará esta última frase. (*Ni hablar — Departamento de Marketing de LucasArts*).

Más en serio todavía, los juegos con buenas historias, personajes cómicos y *puzzles* desafiantes siguen teniendo sentido para nosotros. El auténtico cambio estriba en cómo utilizamos esos instrumentos a nuestra disposición. Y la regla dorada de esta casa es (*Cortar esta frase — Departamento Jurídico de LucasArts*). El departamento jurídico seguramente editará esta última frase.

2 ¿Cuáles eran vuestros chistes favoritos en *Secret* y cómo habéis adaptado el estilo y el sentido del humor a un juego que se publica diez años después?

Mike Stemmle: En mi opinión, «¡Ésa es la segunda cabeza de mono más grande que he visto en mi vida!» es el chiste quintaesencial de *Monkey Island*. Es, a un tiempo, enigmático, estúpido e histriónico... todo lo que *Monkey Island* aspira a ser.

Sean Clark: El estilo narrativo no ha cambiado tanto, gracias a dios. Si hemos hecho bien nuestro trabajo, el cuarto juego Monkey Island será muy parecido al primero: Guybrush sigue metiendo la pata, LeChuck sigue siendo un idiota incorregible y Stan sigue hablando muy deprisa.

3 ¿Cuál es la influencia tecnológica y estilística de *Grim Fandango* en *Escape*?

La tecnología de *Grim Fandango* ha tenido, sin duda, cierta influencia. Estamos utilizando buena parte del código de *Grim*. En definitiva, estamos apostando claramente por la forma en que *Grim* definió qué es lo que podría ser un juego de aventuras 3D.

4 ¿Cuántos personajes del título original aparecerán y cómo afecta el tiempo transcurrido desde el último juego al sentido de la continuidad?

La base 3D del motor de *Grim Fandango* ofrece muchas posibilidades.

De los personajes de *Escape from Monkey Island*, alrededor de diez han aparecido en anteriores juegos Monkey. Además de los personajes habituales, tenemos personajes de *Curse*, uno que pudimos ver por última vez en *Monkey 2* y unos cuantos que no se habían visto desde el primer título.

¿Continuidad? ¿Monkey? Con-ti-nui-dad. Mmm... bueno, sigue teniendo «Monkey Island» en el título. En realidad, estamos dando continuidad al argumento de un modo que nos parece que tiene sentido si nos atenemos a cómo ha evolucionado la serie durante la primera trilogía. En parte, ha consistido en imaginar qué es lo que estarían haciendo los personajes.

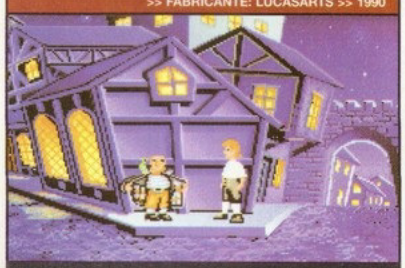
5 ¿En qué difiere el tamaño y la composición del equipo actual respecto al que realizó *Secret*?

El equipo de *Escape* es unas cuatro veces más grande que el de *Secret*. Somos más fuertes en la animación que el equipo de *Secret* y mucho más canadienses. Al igual que el equipo de *Secret*, somos agua en un 80%, pero tenemos muchísimo más selenio.

PASADO

Secret of Monkey Island

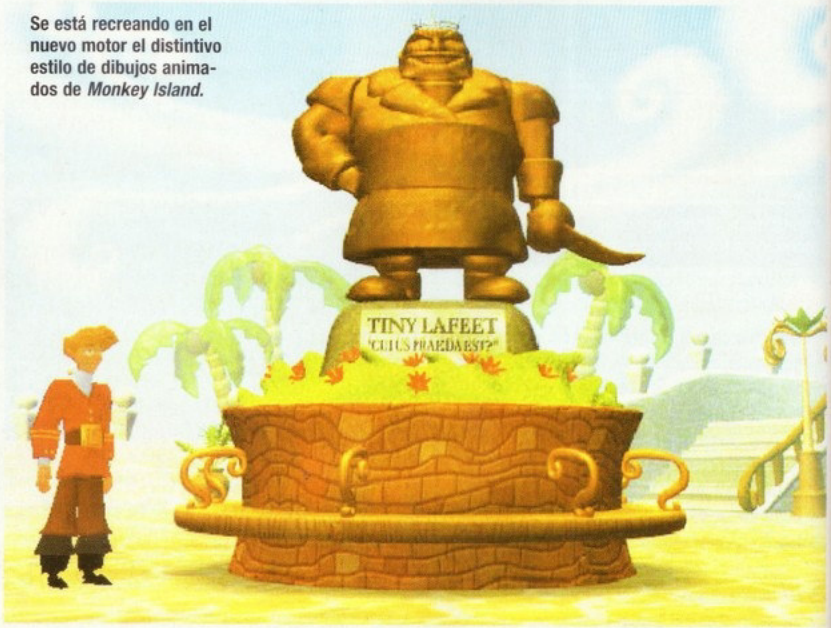
>> FABRICANTE: LUCASARTS >> 1990



Los fondos en 2D conseguían crear, pese a todo, una cierta sensación de profundidad.

RECUERDA CUANDO...

¿Recuerdas cómo te reías a mandíbula batiente con los chistes del juego? *Secret of Monkey Island* fue un soplo de aire fresco. Con su exuberante y colorido mundo, representa la antítesis de *Myst*, una gris, tediosa, pero «multimedia» experiencia.



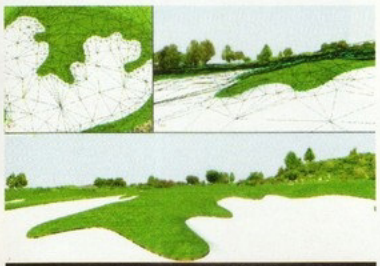
Se está recreando en el nuevo motor el distintivo estilo de dibujos animados de *Monkey Island*.

PRESENTE Links LS 2001

>> BRUCE CARVER fundó Access Software allá por 1982, cuando vivir como ingeniero mecánico había perdido todo su atractivo. El primer juego del estudio fue *Leader Board Golf* para el Commodore 64.

1 ¿Cómo ha cambiado el proceso de desarrollo?

Al principio, yo era el diseñador, programador, artista, ingeniero de pruebas, escritor de guiones y diseñador de la caja. El código era lo bastante pequeño como para ofrecérselo al usuario en tres o cuatro disquetes. Hoy en día contamos con varios equipos: los equipos de adquisición y de desarrollo de campos de golf suman más de 20 miembros. El equipo de desarrollo de *Links* tiene unos 16 miembros y el equipo de diseño de campos de golf lo forman unos diez miembros. La próxima versión de *Links* ocupará cuatro CD.



En el nuevo *Links* es muy fácil colocar elementos, como búnkers, en el campo.

2 ¿Cómo lograste definir tan bien las leyes físicas en la serie Links?

Estoy un tanto obsesionado con que la pelota respete las leyes físicas. Con otro ingeniero estuvimos muchísimo tiempo investigando la dinámica de vuelo de una pelota de golf bajo varios índices de giro y velocidad. Luego calculamos las ecuaciones de vuelo para modelar de la forma más exacta posible el comportamiento de la pelota durante el vuelo y cuando impactaba en el suelo, sobre diferentes superficies. Nuestro conocimiento del deporte real fue inestimable a la hora de saber cuándo «habíamos dado en el clavo».

3 ¿Qué futuro les espera a los juegos de golf?

A. Seguir mejorando el realismo. Esto se traduce en unos gráficos fotorrealistas y, siempre que el hardware sea capaz de reproducirlo, un movimiento 3D en tiempo real.

B. Brindar al usuario medio la posibilidad de jugar en el campo de golf de su localidad en el ordenador.

C. Proporcionar un escenario de torneo a nuestros usuarios para que aquellos que quieran competir puedan experimentar un nivel de competición similar en cuanto a premios y recompensas monetarias al de los golfistas profesionales.

PASADO

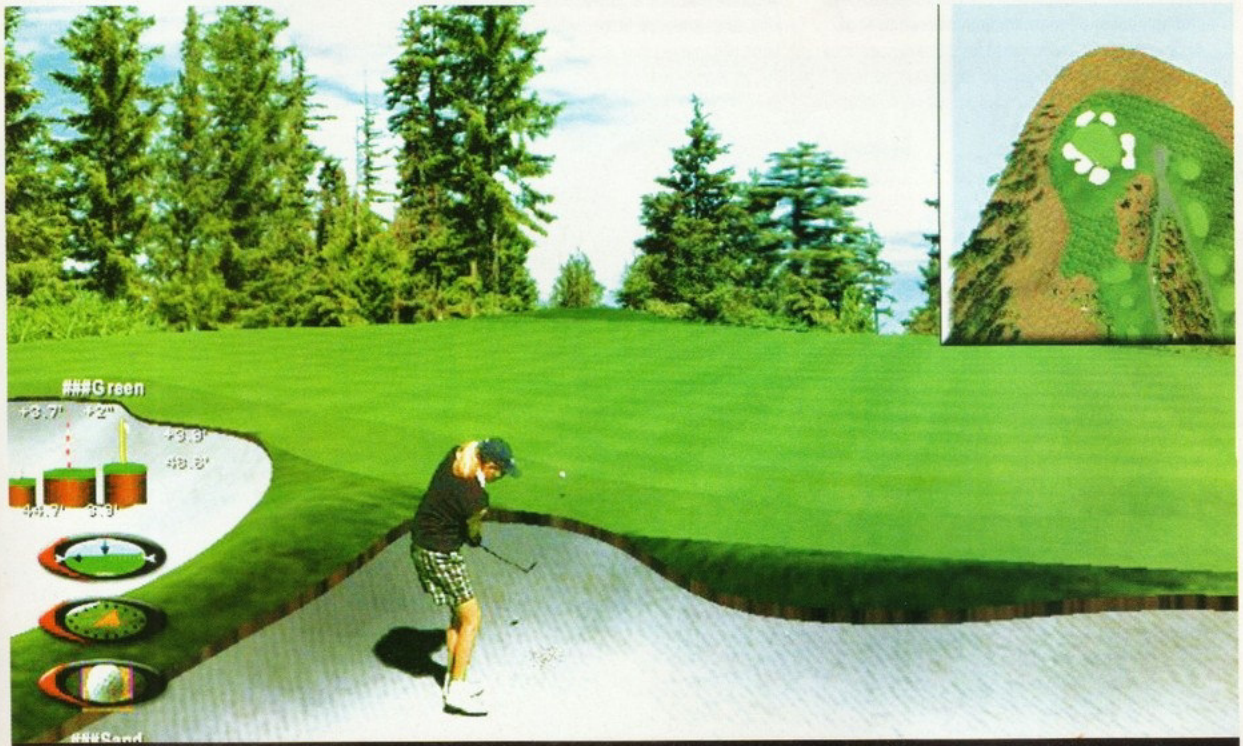
Links: The Challenge of Golf

>> FABRICANTE: ACCESS SOFTWARE >> 1990

Los trazados de los circuitos proporcionaban un toque de color y detalle nunca vistos antes en los juegos de golf.

RECUERDA CUANDO...

***Links* no sólo revolucionó los juegos de golf, sino los de deportes en general al proporcionar una suntuosidad gráfica muy convincente. El motor físico estaba muy por delante de cualquier juego de golf anterior. La pelota rebotaba y rodaba impecablemente de acuerdo con el terreno y, además, tanto el lugar en el que estaba la bola como el viento influían en el golpe, y el sistema para efectuarlo reflejaba a la perfección la dinámica del *swing*.**



No cabe duda, es realista, pero sigues sin poder tirar tus palos al suelo tras un mal lanzamiento.

PRESENTE

Alone in the Dark 4

>> Al fabricante francés DarkWorks se le ha encargado la tarea de relanzar esta franquicia bajo la tutela de GUILLAUME GORAUD como supervisor artístico y de ANTOINE VILLETTE como director ejecutivo. Villette ha escrito también el argumento de *Alone in the Dark 4: The New Nightmare*.

Los rastros de sangre en el suelo son una mala señal, cualquiera que sea el juego.

El uso creativo de la iluminación en tiempo real es vital en *The New Nightmare* para procurar la sensación de que va a pasar algo malo.

1 ¿En qué ha influido el *Alone in the Dark* original en el nuevo juego?

Los episodios de la primera serie fueron, entre otras (películas, libros, cómics, etc.), una fuente de inspiración para nosotros. Intentamos mantener el espíritu de la serie al tiempo que lo modernizábamos. Por supuesto, la jugabilidad ha tenido que cambiar debido a los avances tecnológicos. Aunque conservamos los decorados prefijados —por razones de ambientación y sentido dramático—, queríamos sacar el máximo partido de la potencia que teníamos a nuestro alcance gracias a los PC de nueva generación. Nuestro *Alone* tendrá una dimensión cinematográfica muy marcada. Aunque la acción también está presente en el juego, preferimos dar prioridad a la aventura y la emoción.

2 ¿Qué es lo que más te gustaba del título original? ¿Y lo que menos?

Con unas pocas excepciones, todos admiramos la primera entrega de la serie, pero la tecnología ha avanzado sobremanera desde entonces. Mantuvimos el título, el héroe y, por encima de todo, una cierta atmósfera especial repleta de escalofríos, angustia y sorpresas. Nuestro procedimiento no consistió en extraer elementos identificables y volver a inyectarlos. Sólo los seguidores de *Alone in the Dark I* reconocerán los diferentes aspectos conocidos que hemos escondido en el juego. Se trata más de una reinterpretación que de una continuación.

3 ¿Te has sentido alguna vez presionado porque este juego estuviera a la altura del original?

AV: Uno de nuestros deseos, en cualquier caso, es que *Alone in the Dark: The New Nightmare* se merezca el calificativo de «gran clásico en su género».

GG: Si lo piensas bien, la contribución de *Alone in the Dark* a la industria de los juegos ha sido enorme. Fue el primer juego en introducir los polígonos 3D, el primero en mezclar la acción con la aventura y el primero también en apostar por un concepto de juego más adulto, basado en una atmósfera parecida a la de las películas, con tintes de terror.

Ahora bien, la industria de los juegos absorbe de forma bastante natural todas las innovaciones, por lo que no es de extrañar que estos elementos fundamentales se encuentren en todos los títulos de acción y aventuras de hoy día. El verdadero reto que plantea *The New Nightmare* es ser innovador en una estructura de juego que se ha convertido en todo un clásico por derecho propio.

Nuestra idea inicial fue ir a por todas: estar realmente solo en la oscuridad, algo espeluznante que todos hemos experimentado al menos una vez en nuestras vidas. En la primera reunión que tuvimos, la idea de que nuestro héroe pudiera manejar una linterna nos pareció muy atractiva. Pero, desgraciadamente, surgieron numerosos de problemas técnicos (iluminación en tiempo real de los decorados), aunque nos pareció que podríamos dar rienda suelta a muchísimas posibilidades en el apartado de la jugabilidad.

Desde un punto de vista tecnológico, la linterna es todo un reto. Ahora que la tecnología lo permite, estamos encantados de ver cómo el manejo de la linterna ha influido y transformado todos los demás aspectos del juego. El elemento sorpresa es total. En cuanto a la atmósfera, se vuelve completamente desmadrada.

PASADO

Alone in the Dark

>> FABRICANTE: INFOGRAMES >> 1992

Es increíble lo que cambia todo con buenas texturas.

RECUERDA CUANDO...

Antes de que *Resident Evil* se erigiera en la gran aventura de terror, *Alone in the Dark* había ideado unos escenarios lúgubres y multitud de cosas que te erizaban los pelos. Y estabas solo ante la ardua tarea de controlar las armas y de sobrevivir a los peligros que te acechaban tras cada puerta.

Los programadores insisten en dotar de calidad cinematográfica a los ángulos de cámara, ¡para exhibir mejor la excelencia de sus gráficos hechos a mano!

>> MATT TOSCHLOG lideró Outrage, un nuevo equipo de desarrollo, cuando sus miembros abandonaron Parallax, el fabricante del *Descent* original. Como *Descent 4* se encuentra paralizado debido a las pobres ventas de *Descent 3* (a pesar de las buenas críticas), Outrage se mantiene ocupado ayudando a la comunidad de *D3*.

1 ¿Cómo ha evolucionado la franquicia Descent desde su primer título en términos de diseño global, conceptos de jugabilidad, etc.?
La jugabilidad en su conjunto no ha cambiado mucho. *Descent 3* incorporó espacios exteriores y un argumento más envolvente, pero la acción principal de combates de robots en 3D seguía siendo más o menos la misma. Los cambios más importantes se produjeron en el apartado de gráficos. En *Descent 3* introdujimos mapas de luces, luces coloreadas, una resolución mayor y nuevos efectos, entre otros elementos.

Descent 3 presentaba también un soporte para Internet propio que incluía Parallax Online, nuestro servicio gratuito para configurar partidas y conocer las estadísticas y resultados.

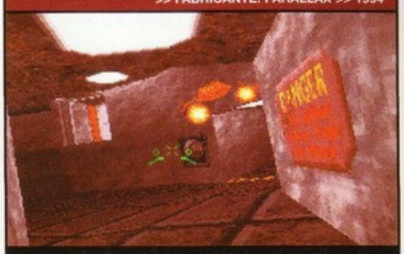
2 ¿En qué ha cambiado el proceso de desarrollo desde la primera entrega?
El primer título *Descent* nos llevó 20 meses, *Descent II* un año y *Descent 3* unos 30 meses. El *Descent* original contaba con un equipo de nueve personas en su punto álgido, aunque durante la mayor parte del proyecto éramos cinco personas. El equipo de *Descent 3* alcanzó más de 20 personas hacia el final del proyecto.

3 ¿Cuál ha sido la contribución de la franquicia Descent a los juegos en su conjunto?
En lo que respecta al apartado multijugador, fuimos el primer juego que funcionó bien en Internet. Asimismo, Kali fue escrito para *Descent*, por lo que supongo que constituye una contribución indirecta. *Descent* fue también el primer juego que permitía a los jugadores abandonar y sumarse a una partida en pleno desarrollo. En un sentido más amplio, fuimos el primer juego de interiores en aplicar el concepto de libertad total. Y *Descent* fue un pionero a la hora de introducir una iluminación dinámica fluida.

PASADO

Descent

>> FABRICANTE: PARALLAX >> 1994



Tu primer objetivo era orientarte. Después, aguantarte las ganas de vomitar.

RECUERDA CUANDO...

Tu cabeza empezó a dar vueltas por primera vez cuando te diste cuenta de que 360º de libertad significan 360º de vértigo. *Descent* fue el primer juego de acción en 3D que te ofrecía la experiencia de ir avanzando libremente a través de cualquier eje de movimiento. Pero exigía un cierto ajuste. De hecho, a muchos jugadores les supuso más de una vomitada (entre ellos algún redactor de *PCJ*), poco preparados como estaban para la nueva sensación producida por la posibilidad de rotar y moverse tanto arriba y abajo como a izquierda y derecha.

Volition (la compañía hermana de Outrage) está trabajando en *FPS*, un juego en el que el terreno será deformable.

PRESENTE FreeLancer

>> Con un catálogo en el que se incluyen las series Wing Commander y Privateers, CHRIS ROBERTS dispone de unas credenciales inmejorables; las suficientes para que Microsoft tenga todas sus esperanzas puestas en *FreeLancer*, título que ganó el premio al mejor juego de la E3 del año pasado.

1 Cuando te dispusiste a crear *Wing Commander*, ¿qué tipo de jugabilidad esperabas conseguir, y en qué se parece o difiere de la que estás intentando crear con *FreeLancer*?
Quería combinar la acción visceral de los gráficos 3D en primera persona —estar en un caza— con el contexto de una historia con personajes reales. En otras palabras, quería hacer un juego que me hiciera sentir como si estuviera en una película del tipo *La guerra de las galaxias*. *FreeLancer* también está ambientado en un mundo ficticio muy bien definido y utiliza muchas técnicas cinematográficas para elevar la calidad de la experiencia. Sin embargo, como juego, es mucho más libre, permitiéndote desarrollar muchos papeles diferentes: mercader, cazador de recompensas, explorador, mercenario o pirata.

2 La evolución de una saga como la de *WC* a *FreeLancer*, ¿se limita a los aspectos tecnológicos o han afectado las tendencias del diseño de juegos a los títulos que creas actualmente?
La tecnología tiene mucho que ver, sin duda, pero diría que el diseño y la dirección son seguramente lo que más condiciona los juegos que intento crear en la actualidad. Lo que más me interesa es conseguir que la experiencia sea accesible al mayor número de jugadores posible. Creo que, en este sentido, los juegos de consola lo han sabido hacer mejor que los de PC. Es algo que me parece que nuestra industria ha de resolver si queremos atraer a una audiencia más amplia. Mi meta es sumergirte en el universo de *FreeLancer* de un modo que ningún otro juego que he hecho antes ha conseguido. Trip Hawkins solía tener una buena frase para esto (cuando estaba en EA): Sencillo, atractivo, pero profundo.

3 ¿Algún comentario sobre el coste que supuso producir *WC* en comparación con las cifras astronómicas de *FreeLancer*?
No estoy seguro de que Microsoft quiera que lo haga. Evidentemente, la producción de un juego tan vasto y ambicioso como *FreeLancer* no resulta nada barata...

4 *WC* se convirtió en una franquicia inmensa, con cuatro juegos, unos costes de producción de decenas de millones de dólares y una película. Con Internet y otras novedades en el horizonte, ¿cuáles crees que son las posibilidades de *FreeLancer*?
Creo que *FreeLancer* puede llegar a tener el mismo éxito que *Wing Commander*. Y a ello ayudará, sin duda, el hecho de que estemos construyendo un universo *on line* persistente en el que los jugadores podrán vivir una experiencia más allá de la que proporciona el modo para un jugador.

5 ¿Cuál es la mejor historia entre bastidores que puedes contarnos acerca de la serie Wing Commander?
Al principio, intentaba dar con un nombre para los extraterrestres contra los cuales se iba a enfrentar la humanidad en mi nuevo juego del espacio, *Squadron* (que luego acabo siendo *Wing Commander*). Al final, después de pasarme toda una noche en el trabajo, tiré la toalla y me inventé un sustituto. Me parecía que estos alienígenas mataban con saña, así que combiné las palabras Kill (matar) y Wrath (saña) formando el término Kilrath, al que añadí una «i», anoté el nombre Kilrathi y decidí que serviría hasta que se me ocurriera un nombre en condiciones.

6 Entre el legado que ha dejado *WC* podemos encontrar un argumento cinematográfico, finales múltiples y la sensación de estar verdaderamente en la cabina de un caza espacial. De aquí a cinco o diez años, ¿cuál te gustaría que fuera el legado de *FreeLancer*?
Una interfaz que rompiera por fin la barrera del «simulador» y abriera el género a nuevos jugadores. Un universo rico y verdaderamente dinámico que evolucionara, enganchara y reaccionara a las acciones de los jugadores tanto si se juega *on line* como si no. Una atención gráfica y sonora al detalle que lograra situar a los juegos para PC más cerca del mítico objetivo de la «eliminación de la incredulidad».

PASADO

Wing Commander

>> FABRICANTE: ORIGIN >> 1990

En esencia, el sistema de control no ha cambiado mucho, pero la calidad gráfica es harina de otro costal.

RECUERDA CUANDO...

¿Quién puede olvidar la sensación de pilotar un Rapier? ¿O cuando Christopher Blair es condenado erróneamente por la destrucción del Tiger's Claw? WC constituyó una de las series de juegos más absorbentes de la historia y todos los juegos de acción espacial que se publican actualmente son medidos por la vara de esta serie clásica.

¿Utilizó Chris Roberts sus contactos en el mundo del cine para conseguir que Matthew Lillard protagonizara las secuencias cinematográficas?

PRESENTE Freedon Ridge

La casa de alguien empieza a venirse abajo, empezando por el tejado...

>> JULIAN GALLOP, uno de los tres fundadores de Mythos Games, creó clásicos para el Spectrum a principios de los ochenta. Fue el diseñador jefe de *UFO Defense*.

...y no se detiene. ¿Una nueva variedad de aire acondicionado, quizás?

1 ¿Cuál dirías que ha sido la influencia de *X-COM: UFO Defense* en la evolución del resto de la industria de los juegos?

Desde luego, ha demostrado que los juegos por turnos no tienen por qué ser sólo *wargames* respetables, pero aburridos. Desde que apareciera *X-COM*, se han publicado unos cuantos juegos por turnos muy buenos centrados en el aspecto táctico, como la serie Jagged Alliance. En la práctica, ha tenido poca influencia en la dirección que ha tomado la industria de los juegos, a pesar de que fue un éxito comercial y contó con una audiencia muy variada.

2 ¿Cómo ha evolucionado el diseño de juegos en Mythos Games desde *UFO Defense*? ¿Sigue poniéndose el énfasis en la estrategia por turnos, a la luz de las condiciones actuales del mercado?

No hay duda de que el exceso de juegos de estrategia en tiempo real ha cambiado drásticamente el mercado. Hemos desarrollado dos títulos de estrategia en tiempo real, *X-COM: Apocalypse* y, más recientemente, *Magic & Mayhem*. Nuestro nuevo juego, *The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge*, ofrece combate táctico por turnos en un entorno 3D muy interactivo, el cual permite la destrucción del terreno y una simulación completa de las leyes físicas. Al igual que *X-COM: UFO Defense*, está ambientado en la Tierra, en un futuro muy cercano, pero... Está destinado a ser el juego definitivo de estrategia y táctica por turnos.

3 ¿Cómo evoluciona el diseño de juegos ahora que la escala de producción es mucho mayor?

Cuando creamos el *X-COM* original, tan sólo éramos dos en Mythos Games, aunque trabajamos codo con codo con un par de artistas de MicroProse. En lo que respecta a Mythos, nos consideramos básicamente diseñadores de juegos, por lo que nos hemos hecho con la licencia de la tecnología que necesitamos, como NetImmerse (un motor 3D) y Havoc (un motor de leyes físicas). De esta manera, podemos reducir la duración del desarrollo y asegurarnos de que disponemos de la tecnología más moderna. En la práctica, esto significa que podemos dedicar más tiempo al contenido del juego, no menos.

PRESENTE

X-Com: Alliance

La perspectiva en primera persona aportará una intensidad todavía mayor a las batallas con los extraterrestres.

1 ¿En qué medida supone este juego un avance para la franquicia?

Hemos hablado con muchos seguidores de X-COM y la mayoría de ellos quería «ser» un soldado de X-COM. Querían ver el rostro de un Muton cuando te dispara, así que esto es lo que *Alliance* ofrece con su perspectiva en primera persona. Ahora, cuando un Etéreo ataca psiónicamente a un soldado, puede que sea tu cerebro el que se convierta en gelatina.

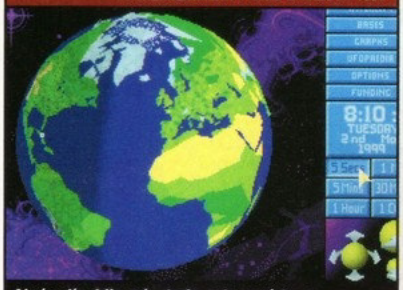
2 ¿Qué aspectos del título original quieres incluir en *Alliance*?

La evolución del soldado, la investigación, los ataques psiónicos, las tácticas de escuadrón, el suspense y el combate aterrador. Éstas son las piedras angulares de *X-COM*.

PASADO

X-Com: UFO Defense

>> FABRICANTE: MYTHOS GAMES >> 1994



Algún día, hijo mío, todo esto será tuyo...

RECUERDA CUANDO...

Cuando salías del transporte de tropas y ponías el pie por primera vez en un territorio desconocido y escalofriante, tomado por los extraterrestres. Recuerda ese primer paso a través de la puerta de un OVNI accidentado todavía infestado de fuerzas hostiles.

Se trataba de un juego de suspense que nos ponía en la piel de unos soldados humanos asustados pero decididos, que se enfrentaban a un enemigo extraterrestre fascinante y esquivo que podía salir de la oscuridad en cualquier momento.

PRESENTE La mente de John Carmack

PASADO

Catacomb Abyss 3D >>1991

Este juego se publicó mientras Carmack estaba todavía en Softdisk.

Wolfenstein 3D >>1992

Ah, sí, nos cargábamos a Nazis con el mayor desenfado.

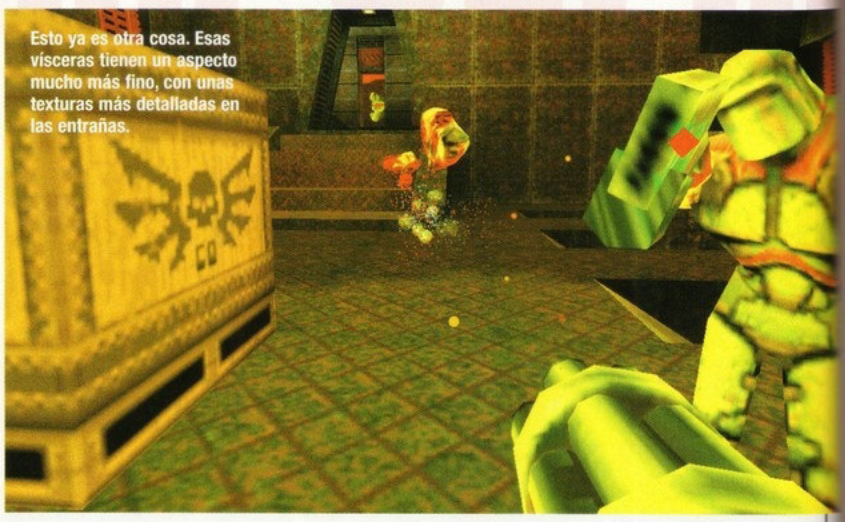
Doom >>1993

Doom consiguió colapsar infinidad de redes LAN.

Quake >>1996

Los primeros poseedores de las tarjetas Rendition y Voodoo pudieron ver un juego por primera vez sin pixeles.

>> FABRICANTE: id SOFTWARE



Esto ya es otra cosa. Esas vísceras tienen un aspecto mucho más fino, con unas texturas más detalladas en las entrañas.

>> Nadie pone en duda la posición de JOHN CARMACK en la industria de los juegos como el gurú de la tecnología de representación por excelencia. Esto es lo que tenía que decir acerca del legado de estos juegos y el potencial de futuro de los *shooters* en primera persona.

1 ¿Cuál fue el objetivo del primer motor de *shooter* en primera persona que concebiste?

La idea principal ha sido siempre adoptar la jugabilidad *arcade* de muchos juegos con perspectiva cenital y utilizar la perspectiva en primera persona para hacerla más espectacular e intensa. Las instrucciones técnicas han consistido siempre en intentar sacar el máximo partido de mis conocimientos y de la potencia informática disponible en ese momento.

2 ¿Cuál ha sido la mayor recompensa de crear estos motores de *shooter* en primera persona?

Me gusta escribir buenos programas, que aporten nuevas posibilidades a la gente e incidan en los puntos clave de la ingeniería. Después de la publicación del juego, siempre me llevo una agradable sorpresa cuando veo a los usuarios haciendo cosas innovadoras con él.

3 ¿Hubo algún momento clave durante la creación de cualquiera de los motores en el que pensaras «ya lo tengo; a los jugadores les va a encantar esto»?

Durante las pruebas de *Catacomb [Abyss] 3D*, cuando un jugador abría una puerta y se daba de bruces contra un troll, chillaba de verdad del susto. Este hecho era algo completamente nuevo en un juego en primera persona. No puedes asustar a nadie de esa manera en un juego con perspectiva cenital.

Durante el desarrollo de *Doom*, John Romero estaba probando un día algo en su sistema cuando me percaté de que el bedel de nuestro edificio había estado mirando por detrás de él, ensimismado en el juego durante un buen rato. Creo que *Doom* fue el primer título con el que la gente que no estaba familiarizada con los juegos de ordenador podía sentirse impresionada por los gráficos.

La primera vez que me conecté en red con *Doom* fue muy importante. Me pasé varios minutos con mis manos en un teclado y mi cabeza inclinada hacia otro sistema viendo cómo mi personaje iba de aquí para allá. No cabía duda de que el juego iba a ser todo un bombazo.

4 ¿Cómo determina la creación de un título para un jugador las presiones y direcciones de la tecnología que desarrollarás en el futuro?

Quake III Arena supuso una contención considerable en el uso artístico del motor de representación. Debido a la naturaleza del juego, teníamos que asegurarnos de que era rápido en todos los sistemas, por lo que no tuvimos muchas oportunidades de crear entornos verdaderamente escalofriantes. El próximo juego tendrá un mayor control sobre el ritmo, de modo que podremos equilibrar la jugabilidad con el entorno.

5 ¿Qué pueden esperar los jugadores de los motores que aparezcan en las próximas Navidades?

Una vez que los juegos se centren en el rendimiento y los elementos introducidos por el chip GeForce como línea de partida, las cosas cambiarán mucho. Se trata de un mayor nivel de detalle, más flexibilidad y mejores modelos de iluminación, pero limitarse a mencionarlo no hace justicia al aspecto tan mejorado que tendrá todo y al cambio que conllevará en la experiencia. Estoy más entusiasmado con esta generación de lo que había estado nunca desde *Quake*. Se aproximan tiempos muy interesantes.

PRESENTE

Need for Speed: Motor City

>> La franquicia Need for Speed ha producido algunos de los juegos de carreras de mayor calidad para PC. El jefe de equipo PETER ROYEA nos explicó cómo el paso a las carreras *on line* mantendrá el sabor tradicional de esta serie tan popular.

1 ¿Cuáles son los retos más importantes en el diseño de juegos *on line*?

[Los juegos de la saga] NFS siempre se han desarrollado para adaptarse a las características técnicas de las diferentes plataformas y resultar atractivos a los diferentes gustos de los jugadores en esos sistemas. Los juegos *on line* se valen de una plataforma completamente diferente, en la que la comunidad está unida inherentemente a la experiencia de juego. Como consecuencia, el sistema *on line* ha conllevado más oportunidades que desafíos. En el fondo, los problemas de latencia estuvieron presentes en el diseño desde el principio y lo cierto es que creemos que hemos podido resolverlos hasta el punto de que su efecto en la jugabilidad es prácticamente insignificante. Lo realmente divertido ha sido borrar las fronteras entre el componente de carreras y todos los demás mecanismos del juego.

Ésta es la mejor forma de conseguir que todo el mundo gire la cabeza en la calle.

2 ¿Qué elementos de *Road & Track Presents: Need for Speed* se incluyen en *Motor City*?

En definitiva, los dos componentes clave son apasionarte con el coche que conduces y el sentido de la competición. Los protocolos de la IA están muy bien, pero la amplitud de personalidades de los participantes *on line* va mucho más allá de lo que haya alcanzado ninguna CPU.

Las bravuconadas y el espíritu competitivo fuera de las pistas es fundamental para lo que se va cociendo en ellas. En términos de pasión por los coches, nunca ha habido ningún vehículo que haya alentado más la personalización ni la formación de una comunidad que los coches trucados.

3 ¿En qué ha cambiado, con el tiempo, el modelado de las leyes físicas del coche?

Cuantos más juegos hacemos, más aprendemos. *Motor City* ha apostado por un modelo de leyes físicas de cuatro puntos (como en la realidad), pero ha dado el siguiente paso al modelar los efectos de la fricción en todas las superficies (los neumáticos en el asfalto, guardabarros sobre guardabarros y asfalto en los techos de los coches). No sólo significa que la sensación que procuran los coches es la correcta, sino que interactúan con todo lo que les rodea tal y como es debido.

La otra innovación es que las leyes físicas del rendimiento de los coches alcanzan a todas las partes individuales del sistema. Este factor es lo que hace que la personalización merezca la pena. En la realidad, existen efectos acumulativos que afectan al rendimiento más que limitarse a ser aditivos. Un motor rinde de forma muy diferente en un coche que en otro. Del mismo modo, la única manera de obtener la máxima potencia de un motor es modificando a la vez muchos componentes diferentes (por ejemplo, levas, colectores de escape, ventilador y combustible...).

4 ¿Cuáles son los ingredientes principales en la transición del título *NFS* con la licencia Road & Track a *Motor City*?

Los creadores de los juegos NFS siempre han sido unos locos de los coches. Por esta razón, siempre ha resultado atractiva para los jugadores que comparten esa pasión. Para el PC, siempre hemos intentado crear la experiencia de carreras visualmente más sensacional de este sistema y vamos a seguir haciéndolo mientras podamos contar con unas características de sistema razonables. La experiencia de la carretera abierta también ha sido una parte integral de la serie NFS, ya que estos juegos comparten algunas de las fantasías «¿Qué pasaría si?» más atrevidas.

Hay muchos tipos de locos por los coches y nos ilusiona llegar a un nuevo grupo (los de los coches trucados), así como dar a conocer el punto álgido de la cultura norteamericana a un nuevo mercado.

Lo que queda fuera de la pista de carreras tendrá su propio y excelente tratamiento gráfico.

PASADO

Road & Track Presents: The Need for Speed

>> FABRICANTE: EA >> 1995

Ya en su primera entrega, *R&T: NFS* ofrecía una experiencia al volante de un gran atractivo visual.

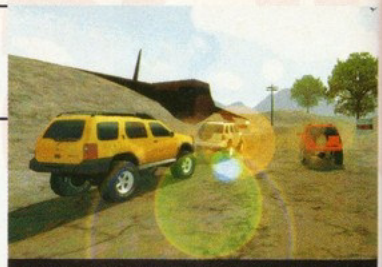
RECUERDA CUANDO...

Ibas sentado en el confortable asiento del conductor de un coche bien modelado y de alto rendimiento a gran velocidad y tenías ante ti una carretera para explorar. Era la primera vez que los coches exóticos tenían un buen aspecto y respondían correctamente. *Road & Track Presents: The Need for Speed* nos brindó un modelo de leyes físicas que primaba los derrapajes en detrimento del realismo más recalcitrante. Nos dejó cautivados. Más de un *joystick* fue forzado hasta extremos que rozaban el límite de su resistencia por las interminables carreras.

PRESENTE

4x4 Evolution

>> MARK RANDEL es el gurú de la programación responsable del motor de *Terminal Velocity*. Desde entonces, ha programado el motor de *Nocturne*, gráficamente sensacional, y ultima un título multijugador y multiplataforma, *4x4 Evolution*.



¿Qué sería de los juegos de carreras sin los fabulosos efectos de reflejos en los cristales?

1 ¿Cómo ha evolucionado *Terminal Velocity* hasta convertirse en el juego de carreras *4x4 Evolution*?

Aparte de tener motores de «modelado de terreno», no hay otra similitud directa entre los códigos de los motores de *4x4* y *Terminal Velocity*. *TV*, escrito en ANSI C, fue nuestro primer intento de realizar un motor de modelado de terreno. Aunque al final produjimos una versión de *TV* que aceptaba la aceleración 3D para las tarjetas S3 Virge, el motor se optimizó para permitir la reproducción de software mediante *buffer* Z. *TV* reproducía proyecciones de sombras para los objetos voladores con el fin de plasmar con exactitud la sombra en el suelo y funcionaba bien en un 486DX2-66 con 4 MB de RAM.

Durante el desarrollo de *TV*, empezamos a trabajar en *Monster Truck Madness*, el cual utilizaba una versión ligeramente mejorada del motor de terrenos de *TV*. Modificamos el motor para *Monster Truck Madness* de forma que pudiera utilizar verdaderas texturas de color y lo llamamos «Photex2», ya que fue nuestra segunda generación de motores de terreno y porque utilizaba texturas fotográficas. El motor de *Monster Truck Madness 2* fue el primero de nuestra invención que contaba con un buen soporte para la aceleración 3D y para un software de 256 colores. Fue parcialmente escrito en C++ y funcionaba bien en un P133 con una Voodoo1 y 16 MB de RAM. Luce gráficos a escala y puede llegar a utilizar más de 32 MB de memoria de texturas si dispones de ella.

Las características del motor de *4x4*, escrito completamente en C++, permiten que el terreno sea «circular» y podemos así juntar dinámicamente *teselas* para reproducir un mayor nivel de detalle cuando sea necesario. El motor de *4x4* se ha optimizado para permitir la aceleración 3D, por lo que funciona despacio durante una reproducción de software. Asimismo, el motor de *4x4* fue creado para garantizar un gran rendimiento en Dreamcast y luego fue adaptado al PC. *4x4* tiene sombras de los objetos del decorado trazadas por haces de luz y sombras proyectadas de los vehículos.

«Llévame a la luna...». Ese enorme vehículo se va a estrellar contra el suelo.

2 ¿Cómo han evolucionado las ideas de diseño desde *TV* a *4x4*?

En la época de *Terminal Velocity*, el diseño de juegos era, en realidad, el trabajo de una sola persona. Yo era el diseñador, el productor, uno de los diseñadores de niveles y el único programador del proyecto. *TV* contaba con cinco artistas, otro diseñador de niveles y un especialista en sonido. Sí que tuvimos un planteamiento multiplataforma desde el principio y, de hecho, publicamos el juego tanto para PC como para Mac, y con opciones multijugador.

Dado que los jugadores se han vuelto cada vez más sofisticados y la tecnología ha mejorado muchísimo, el diseño de *4x4* es ahora un trabajo de equipo. Hay un productor, un jefe de desarrollo y otros cinco programadores. Trabajan en *4x4* cinco artistas a jornada completa, así como dos diseñadores de niveles y dos especialistas en sonido. Y también hay una sala llena de especialistas que prueban el producto mientras es diseñado para reducir al máximo el riesgo de fallos. Nuestros seguidores llevan cinco años jugando a nuestros títulos de carreras en Internet, por lo que también vamos incluyendo sus aportaciones. Por primera vez, las consolas tienen opciones multijugador para partidas en Internet, lo que nos ha llevado a diversificarnos y a cubrir el mercado de las consolas además de la programación para PC.

PASADO

Terminal Velocity

>> FABRICANTE: 3D REALMS >> 1995

TV ofrecía unas texturas muy detalladas para su época.

RECUERDA CUANDO...

Experimentaste la asombrosa sensación de ir volando por urbes futuristas al mando de un caza genial. Dado el título del juego, no era de extrañar que la velocidad fuese la clave. Por su parte, el motor de gráficos conseguía alcanzar una frecuencia de imágenes por segundo increíble para entonces. Este legado sigue definiendo los juegos de Terminal Reality.

La excelente suspensión de los coches transmitirá la sensación de una auténtica carrera de 4x4, incluso en Internet.

PRESENTE

Ultima Online 2

La evolución de los juegos *on line* hará que muy pronto sea posible cabalgar.

«Hola, me llamo Basil».

Ultima Online 2 se conocerá oficialmente como *Ultima Worlds Online: Origin*.

>> STARR LONG, productor de *UO2*, ha estado ligado a la saga Ultima durante bastante tiempo y, de hecho, trabajó codo con codo con RICHARD GARRIOTT en el *UO* original. Ahora no sólo lidera el desarrollo de la saga Ultima, sino también el género de los juegos de rol multijugador masivos.

1 ¿En qué medida se mantiene fiel lo que intentas conseguir en *UO2* al planteamiento del *Ultima* original?

Hemos dedicado muchísimo tiempo a integrar en el juego la visión y la ficción de toda la saga Ultima. Nuestro guionista ha incorporado elementos de todos y cada uno de los títulos Ultima y los ha integrado en la ficción del juego. Pueden encontrarse referencias a las Virtudes, Gárgolas, Exodus, los compañeros, Mondain y muchos más. Naturalmente, la visión original fue crear un universo y en eso consiste precisamente la creación de un juego *on line* como éste.

2 ¿Cómo equilibras las historias de Britannia de las entregas para un jugador con la ficción de *UO2*, dominada por los jugadores?

Bueno, las historias de un título Ultima para un jugador giran en torno a hacer del jugador el personaje central de una historia, que tiene una estructura argumental tradicional, con final incluido. Evidentemente, un juego como éste no tiene final, por lo que nuestro objetivo es valernos de las historias para crear una ficción que sirva de telón de fondo, dé soporte al juego y contextualice los sistemas del juego y las elecciones que haga el jugador. Por ejemplo, hemos situado a lo largo del mapa unos lugares muy interesantes para explorar (santuarios, ruinas, fuertes, etc.).

Todos estos lugares tienen una historia detrás que encaja con la del juego en su conjunto. Los personajes no jugables hablarán acerca de estas historias.

3 ¿En qué difiere el proceso de diseño de *UO2* del de los anteriores Ultima?

Por lo pronto, el número de personas implicado en el proceso. Richard Garriott creó los primeros títulos él solito. Por supuesto, ahora tenemos muchos más diseñadores. Otra gran diferencia es la narrativa para un jugador frente al entorno multijugador. Un entorno multijugador tiene que enfrentarse a muchas más variables, léase otras personas. Por último, hemos pasado mucho más tiempo diseñando sistemas sobre el papel y realizando simulaciones antes de proceder siquiera a implantarlos. Antiguamente, nos habríamos limitado a hacer cosas y a retocarlas a medida que avanzábamos.

4 De aquí a cinco años, ¿habrá trascendido el título original *Ultima* o habrá tomado el relevo completamente la evolución de los RPG multijugador y masivos?

La ficción y la visión de los títulos Ultima originales siempre tendrá importancia en aspectos como los diversos modos de avance y a la hora de proporcionar un contexto ético para la toma de decisiones de los jugadores.

PASADO

Ultima I: The Age of Darkness

>> DEVELOPER: ORIGIN >> RELEASE DATE: 1987

Te sorprendería lo convincente que resulta un juego cuando se centra en el argumento y no en unos gráficos bonitos.

RECUERDA CUANDO...

Hablabas con personajes en bares, castillos y tiendas y luego te adentrabas en lo desconocido, esquivando monstruos y andando por grutas. «Grutas» que no eran sino líneas blancas sobre un fondo negro, ¿pero qué más da? ¡Era divertido!

¿Y qué te parece encontrarte con Lord British y no darte cuenta de que el nombre y el continente de Britannia se convertirían en una pieza esencial de la escena de los juegos para PC durante más de 20 años?

Y la incorporación de decisiones morales en el personaje del jugador fue todo un golpe maestro. No cabe duda de que Ultima ha sido una de las franquicias más importantes en la historia de los juegos de PC.

PRESENTE Aventuras gráficas en crisis

>> Como los juegos de aventuras en su formato tradiconal de señalar y seleccionar están más que olvidados en la escena de los juegos para PC, hablamos con JANE JENSEN, la responsable de la saga Gabriel Knight, para averiguar si el género tiene algún tipo de futuro.

1 ¿Por qué crees que el género de aventuras ha llegado a esta situación tan difícil? ¿Piensas que puede recuperarse a corto plazo?

Me han hecho esa pregunta tantas veces... Ojalá tuviera la respuesta. Pero el caso es que soy una mujer de 37 años, no soy el público.

El problema de *GK* es que no está escrito para el jugador típico. Lo que resulta interesante es que hubo una vez en que todos pensábamos que el «mercado de masas» empezaría a jugar, pero entonces apareció Internet y ocupó el tiempo libre de todo el mundo.

Al final aparecerá alguna forma de narrativa interactiva atractiva para el mercado de masas. Pero lo más seguro es que no se parezca mucho a los juegos de aventuras, aunque creo que su esencia —convertirse en el personaje principal— estará presente.

2 ¿Cuáles son tus planes de futuro en lo que respecta al diseño de juegos?

No tengo ningún plan en estos momentos. Actualmente estoy trabajando en una novela y tengo la sensación de que, hoy día, puedo llegar mejor al público al que quiero dirigirme de esta forma. Aun así, me encanta el diseño y la interactividad, por lo que me gustaría hacer algo en el futuro, quizás en la Red.

3 ¿Cómo ha cambiado el proceso de desarrollo?

En la «época dorada», teníamos un motor bastante estable. Cuando nos dispusimos a hacer *KQVI* y *GK1*, conocíamos muy bien nuestro motor. *GK2* era un videojuego en movimiento constante, por lo que contábamos con la ventaja de haber aprendido de los errores de *Phantasmagoria*. En *GK3*, el motor fue desarrollado partiendo de cero, de modo que la mayor parte del tiempo lo dedicamos a pensar en cómo hacer las cosas más básicas.

PASADO

King's Quest

>> FABRICANTE: SIERRA >> 1984

Los juegos de aventuras como los de la saga *King's Quest* fueron fundamentales en los primeros años de los juegos para PC.

RECUERDA CUANDO...

Atravesabas los majestuosos pasillos del castillo del rey dispuesto a cumplir con la extraña misión que te había sido encomendada. Se podía percibir un cierto sentido de grandeza cuando te dirigías a los aposentos imperiales... a pesar del hecho de que los gráficos no eran muy espectaculares que digamos.

Hardware — Pasado y presente

A veces contemplar el aumento de la calidad de los juegos nos desvía la atención de otros factores igualmente importantes, como el hardware. Una mirada atrás hace que el hardware de la actualidad parezca tecnología de Star Trek y un atisbo de lo que depara el futuro nos muestra que lo mejor está todavía por llegar.

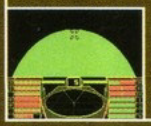
Lo viejo...

MÓDEM A 2400 BAUDIOS

El más rápido de los rápidos... en 1983. Tan vertiginosamente rápido que podías leer el texto mientras atravesaba tu pantalla. Antes de este tipo de módems, había «módems acústicos» que te obligaban a meter el auricular del teléfono en un cubo de espuma... y luego hablamos de *Los Picapiedra*.

JUEGO EN MODO CGA

Ah, los tiempos en que los juegos tenían una resolución de 320 x 200 y utilizaban cuatro colores: Eran terribles. Y por si fuera poco, también eran los cuatro colores más feos que hubieras visto nunca. Seamos sinceros, ¡no resultaban rompedores ni siquiera en aquella época!



JOYSTICK ANALÓGICOS

Para esos simuladores de vuelo con los que todos jugábamos. Ya sabes, los que tenían esa gran mancha azul encima de la gran mancha marrón. El botón grande rojo era lo más emocionante que presentaba el *joystick* y solíamos llamarlo el «botón de disparo». Bueno, ¡al menos eran unos trastos resistentes!

DISQUETE DE 5 Y 1/4"

Y bien flexibles que eran. Podías doblarlos para llevarlos más fácilmente en el bolsillo trasero de tus vaqueros. ¡Chúpate ésa, ZIP! No, en serio. ¿Te acuerdas de cuando los discos de 3 y 1/2" parecían todo un avance? Extraño, ¿no?

...y lo nuevo

CABLE-MÓDEM/DSL

Todas las comunicaciones digitales, que pueden procesar datos a una velocidad cien veces superior, dejarán al módem para el arrastre. Demos la bienvenida al sistema de voz a través de Internet, las descargas instantáneas de niveles y modelos y las partidas *deathmatch* de 64 jugadores. Y despidámonos de la latencia.

SVGA DE ALTA RESOLUCIÓN

Fuera las gafas de realidad virtual. Vamos a ver juegos con una resolución de 1.280 x 1.024 con colores de 32 bits en nuestros monitores de 19" y 21", ahora baratos y de alta calidad, dejándonos discutiendo por nimiedades como el *anti-aliasing* a pantalla completa y la aceleración de texturas y luces.

PERIFÉRICOS

Force-feedback, control de dirección y acelerador son los controles típicos de los *joysticks*, pero los nuevos productos de Saitek y Microsoft nos quitarán la otra mano del teclado y la pondrán en un periférico especializado en movimientos y armas.

SISTEMA DVD

Pasar de un disco a otro es algo tan de los ochenta... Es evidente que nunca más vamos a necesitar más de 2,6 gigabytes de espacio, así que prepárate para sacar un DVD-ROM de la caja del juego. Es decir, hasta que aparezcan un EDVD o un Ultra DVD que ofrezcan 1 GB. ¡Estamos ansiosos!

CONCURSO MDK 2

Kurt y su inconfundible casco han vuelto para que disfrutes de un juego de acción repleto de humor. Descubre el encanto de la segunda entrega de la serie MDK.

¡PARTICIPA Y GANA UNO DE LOS 10 JUEGOS QUE SORTEAMOS!

Para participar en el concurso, envíanos el cupón con la respuesta correcta antes del 31 de julio.

Virgin INTERactive

Interplay BioWARE CORP

MDK™2. 1999 Interplay Entertainment Corp. Omen Engine. 1999 Bioware Corp. Desarrollado por Bioware Corp. El motor de Bioware Omen y el logotipo de Bioware son marcas registradas de Bioware Corp. MDK, MDK2 y marcas relacionadas son marcas registradas de Shiny Entertainment, Inc. Determinados personajes son © de Shiny Entertainment,Inc. Interplay y el logotipo de Interplay son marcas comerciales de Interplay Productions. Reservados todos los derechos.

Bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con trabajadores o colaboradores de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

Envía este cupón especificando «Concurso *MDK 2*» en el sobre a la revista

JUEGOS Y JUGADORES PARA PC
MC Ediciones, S.A.

Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Cupón de respuesta

¿Cómo se llaman los protagonistas de *MDK 2*?
a) Kurt, Max y Dr. Hopkins b) Kurt, Pax y Dr. Hopkins
c) Kurt, Max y Dr. Hawkins

Respuesta:

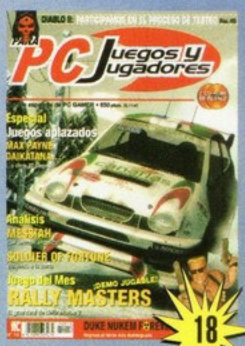
Nombre: .....
Teléfono: .....
Domicilio: .....
Población: ..... Código postal .....
Provincia: .....
País: .....

¿Te has perdido algún número de PARA PC Juegos y Jugadores?

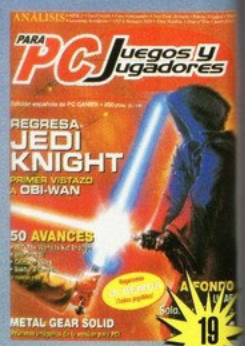
15

16

17



18



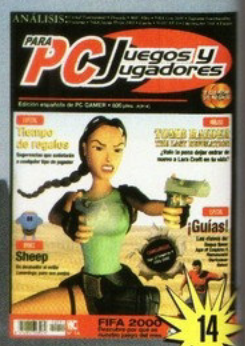
19

10

11

12

13



14

5

6

7

8

9

Consigue los números atrasados de Juegos y jugadores para PC a precio de portada más gastos de envio (800 ptas. + 400 ptas.)

Deseo recibir los ejemplares nº: ☐☐ • ☐☐ • ☐☐ • ☐☐ • ☐☐ • ☐☐ • ☐☐ • ☐☐ • ☐☐ • ☐☐

Nombre: .....
Apellidos: .....
Calle: .....
Población: .....
Provincia: ..... C.P.: .....
Tel.: ..... Firma: .....

Forma de pago
☐ Contra reembolso
☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ Visa (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Caducidad ☐☐/☐☐

Recorta este cupón y envíalo a:
JUEGOS Y JUGADORES PARA PC

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

A las penas, puñaladas

Como algunos de nosotros dejamos *PCJ*, éste ha sido un mes especial, en el que los sentimientos de la gente que hacemos esta revista han estado a flor de piel. Las despedidas siempre son tristes, por lo que nos hemos puesto a jugar como locos para superar la ruptura. Por algo decimos que las penas con juegos son menos.

La Eurocopa ha provocado un aluvión de juegos de fútbol.

Echaremos de menos los acalorados consejos de redacción donde se decidían los contenidos y las notas definitivas de los análisis... Ese ir y venir de exabruptos, bolígrafos, grapadoras, celos y hasta teclados de ordenador que salían despedidos de una punta a otra de la redacción para «consensuar» decisiones nos han marcado a todos. No sabéis cómo nos lo pasábamos cuando luego nos reconciliábamos en el bar.

Pero, a lo que íbamos, este mes hemos estado jugando como locos y te servimos, como siempre, los mejores análisis que se pueden encontrar en el Universo conocido. No te defraudará la secuela de *Motocross Madness* y tampoco te podrás quejar de la oferta si eres de los que se toman el fútbol como una religión. De hecho, seguro que encontrarás algo apropiado para ti sean cuales sean tus gustos.

Requisitos de hardware

Con cada análisis de *Juegos y Jugadores para PC* hallarás dos importantes bloques de información: los requisitos mínimos de hardware para el juego evaluado y las configuraciones de hardware que nosotros recomendamos para que disfrutes el juego de verdad. Aunque todo juego funcionará en el sistema mínimo especificado por el fabricante, podría no hacerlo del todo bien. Por ello, probamos cada juego con diferentes sistemas, lo que nos permite ofrecerte un asesoramiento más realista sobre lo que verdaderamente necesitas.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN DE JUEGOS Y JUGADORES PARA PC

Sólo los mejores deben ser distinguidos con nuestro codiciado premio «Selección», y este cambio en el sistema de puntuación lo refleja. Ahora, con una ojeada al recuadro de veredicto podrás ver en qué categoría de nuestra escala de calidad se acomoda el juego.

100%-90% IMPRESCINDIBLE
No muchos juegos obtienen una puntuación superior al 90% y muchos menos se aproximan al mágico 100%. Cualquier juego que puntuamos por encima del 90% es un clásico: un juego que destaca tanto en contenido como en diseño y que recomendamos sin reservas a cualquiera que esté interesado en los juegos de PC.

89%-80% EXCELENTE
Estos juegos son excelentes. Cualquier título que enmarquemos en esta franja bien vale tu atención, aunque puede que no aporte avances significativos respecto a sus rivales. También incluimos aquí algunos juegos de referencia para especialistas avezados.

79%-70% BUENO
Aquí quedan clasificados juegos muy buenos que recomendaríamos a los seguidores de un determinado género, aunque apostamos a que hay mejores juegos por ahí.

69%-60% INTERESANTE
Así identificaríamos a un juego razonablemente bueno, por encima de la media. Merecería la pena comprarlo, si bien adolecerá, probablemente, de unos cuantos defectos que le impiden obtener una puntuación mayor.

59%-50% ACEPTABLE
Juegos muy corrientes. No son completamente desechables, pero tampoco representan una buena manera de gastar el dinero que inviertes en juegos.

49%-40% PRESCINDIBLE
Una calidad pobre. Sólo unas pocas características salvan a los juegos así clasificados de caer en el abismo de la próxima categoría...

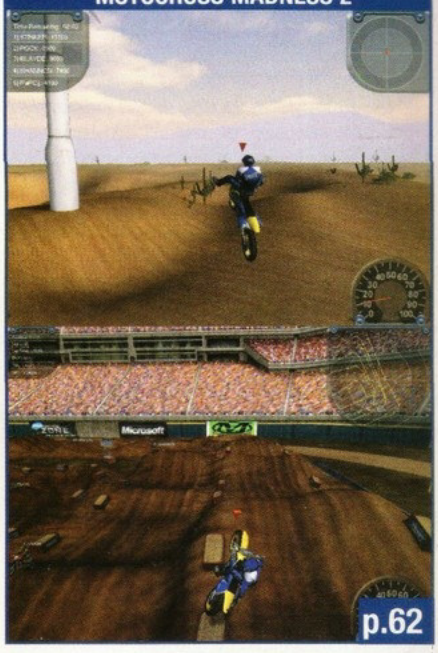
39%-0% PÉSIMO
Simplemente, terribles. Cuanto más baja es la puntuación, peor es el juego. Evita estos títulos como si se tratara de una plaga bíblica. ¡No digas que no te avisamos!

JUEGO DEL MES

Cada mes, cuando encontramos un juego que merece una atención especial, le otorgamos el prestigioso galardón de «Juego del Mes». Es un reconocimiento que va más allá de nuestro premio «Selección». Y, este mes, el ganador es... redoble de tambor...

Juego del mes — PCJ Juegos y Jugadores — Junio 2000

MOTOCROSS MADNESS 2



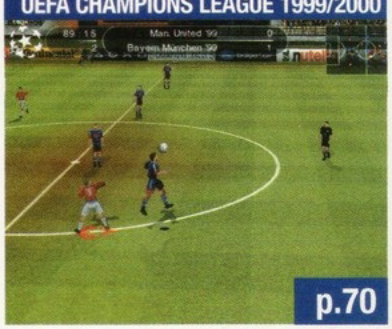
p.62

PREMIO SELECCIÓN

Cada mes galardonamos a los mejores juegos (aquellos que obtienen un 90% o más) con nuestro premio «Selección». Este distintivo no resulta fácil de conseguir, y lo cierto es que muchos juegos excelentes se quedan a muy poco de obtenerlo. Cuando veas este logo en un juego, puedes apostar a que está entre los mejores.

PARA PCJ Juegos y Jugadores SELECCIÓN

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1999/2000



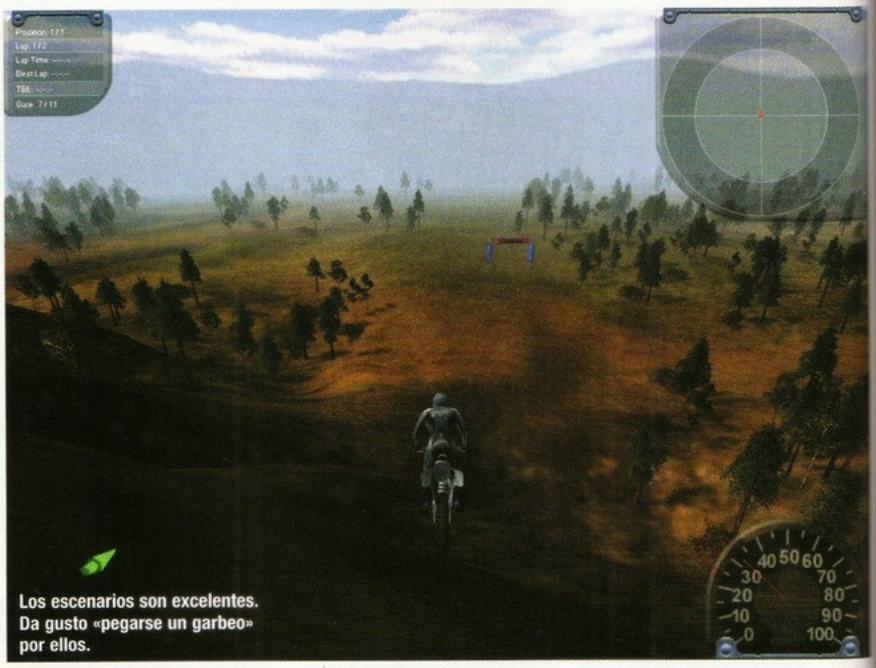
p.70

CATEGORÍA:	Carreras	**PRECIO:**	6.990 pesetas
FABRICANTE:	Rainbow Studios	**REQUISITOS:**	PII 300; 64 MB de RAM; 200 MB libres en el disco duro; tarjeta 3D de 4 MB
EDITOR:	Microsoft	**RECOMENDAMOS:**	PII 366; 128 MB de RAM; 600 MB libres; tarjeta 3D de 8 MB
IMPORTACIÓN:	Microsoft (Tel: 902 197 198)	**MULTIJUGADOR:**	Hasta 8 jugadores

Motocross Madness 2

Juego del mes PCJ Juegos y Jugadores Julio 2000

Velocidad, saltos, piruetas... De vez en cuando conviene dejar la moto de carretera en casa y subirse a una máquina de cross para hacer el loco.



Los escenarios son excelentes. Da gusto «pegarse un garbeo» por ellos.

El motocross es una de las modalidades deportivas más espectaculares que existen. La conjunción de moto y piloto y los firmes irregulares (cuanto más mejor) son los ingredientes esenciales de estas competiciones. La afición por las dos ruedas en nuestro país queda fuera de toda duda, aunque los éxitos de nuestros pilotos en el campeonato del mundo de velocidad han dejado el motocross en un segundo plano. Por otro lado, también encontramos pilotos destacados en competiciones como el París-Dakar o una de las pruebas más importantes del calendario europeo: la Baja Aragón. La serie Motocross Madness es el máximo exponente virtual de este tipo de eventos. A mediados de 1998, tuvimos la oportunidad de asistir al nacimiento del bit-cross con la primera entrega de este juego. Ahora los pistones vuelven a petardear para ofrecernos más saltos espectaculares y tortazos por doquier.

El nuevo juego de la serie aporta seis modalidades de competición que abarcan desde las carreras campo a través hasta los espectaculares circuitos diseñados dentro de estadios. Así que, de entrada, la oferta de posibilidades de juego aumenta en dos respecto a la primera entrega. Estas dos nuevas modalidades son las denominadas Enduro RACE y Pro-Circuit. La primera de ellas transcurre en inmensos escenarios exteriores, en los que hay que ir pasando una serie de puertas diseminadas por ellos. Es algo parecido a la modalidad de Baja, salvo que en esta ocasión encontrarás ambientes animados con coches, gente, aviones que se dedican a la noble tarea de fumigar, trenes, maquinaria agrícola, etc. Y todos ellos te incordiarán notablemente en tu avance hacia las puertas. La finalidad de estas carreras es completar los recorridos en el menor tiempo posible, por lo que queda a tu criterio trazar el mejor camino hasta la siguiente puerta.

Qué bonito nos ha quedado. Ahora falta que aterricemos en condiciones.

El taller mecánico sólo te permite poner a punto la curva de potencia y la dureza y el recorrido de las suspensiones.

La otra novedad es el modo Pro-Circuit. Este tipo de carreras se desarrolla en circuitos parecidos a los de las Enduro y las Bajas (algunos son los mismos), y recrean las aventuras y desventuras de un chico de pueblo que quiere llegar a lo más alto. Esta modalidad es parecida a la de muchos juegos de carreras con varios niveles de dificultad, en los que es imprescindible ir mejorando los vehículos. Empezarás con una moto modesta y unos tejanos. A medida que te acostumbres a subir al podio, podrás mejorar la moto y comprarte un mono de cuero y, si todo sigue viento en popa, podrás acceder a los circuitos profesionales.

Pro-Circuit es una modalidad interesante pero, como ocurre en todas las del juego, resulta bastante difícil conseguir los objetivos. Esto se debe a que los circuitos exteriores son muy grandes y puedes deambular libremente por ellos. La vegetación y el hecho de tener que pasar por los controles es lo único que pone límites. Los participantes controlados por la IA cuentan con la ventaja de que saben el camino. Ésta es una de las primeras dificultades que debes afrontar. La otra es que la IA de los corredores varía de unos a otros. Después de unas cuantas horas de entrenamiento, memorizar al máximo los trazados, buscar atajos y acostumbrarte a la nueva característica de la interfaz (permite usar el freno y el acelerador al mismo tiempo para trazar las curvas a mayor velocidad), conseguirás llegar entre los primeros y subir al podio. Pero ahí se queda todo. Llegar el primero una de las carreras en las distintas modalidades es realmente difícil.

Modalidades

Baja Race

Las Bajas son carreras en espacios abiertos en las que tienes que ir pasando por distintos puntos de control. Esta modalidad cuenta con cinco ambientaciones distintas y tres circuitos en cada una de ellas. Una vez superados, puedes alargar la modalidad estableciendo puertas de control aleatorias que varían cada vez que accedes al escenario.

Nationals Race

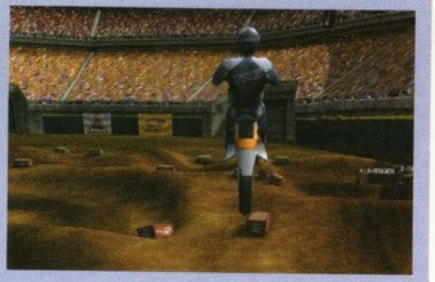
Transcurren en 15 circuitos exteriores plagados de baches, saltos y curvas muy cerradas. Cuando te sales de la pista, puedes retornar a ella antes de cinco segundos o dejar que el juego lo haga de forma automática pasado ese tiempo. De todas formas, salirse del trazado es sinónimo de perder la carrera. La técnica es primordial en este tipo de competiciones.

Stunt Event

Estas carreras se caracterizan porque en ellas eres libre de ir por donde quieras y utilizar cualquier objeto del escenario para hacer piruetas. Éstas se puntúan y, una vez extinguido el tiempo para realizarlas, la suma de puntos decide quién es el ganador. Existen diez escenarios en los que llevar a cabo las exhibiciones. Es muy importante conocerlos a fondo para sacarles el máximo partido.

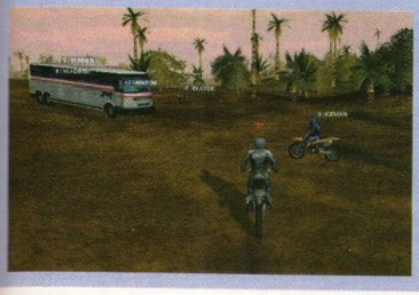
Supercross Race

Son parecidas a las anteriores, salvo que en esta ocasión los eventos tienen lugar en espacios cerrados, como campos de fútbol americano. Los circuitos son muy parecidos, salvo que encontrarás límites en forma de vallas y que el público que abarrota los estadios espera ver algo espectacular. Existen 16 circuitos en esta modalidad y para superarlos necesitarás buenas dosis de técnica.



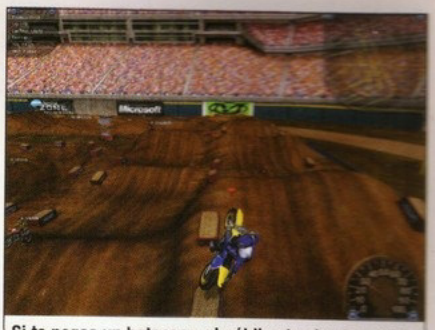
Enduro Race

Las carreras de Enduro tienen la misma dinámica que las Bajas. La diferencia reside en que en los escenarios de las primeras puedes encontrar todo tipo de obstáculos. Un autocar, un tren o maquinaria diversa son algunos de los escollos que te impiden avanzar a gran velocidad. Estas carreras cuentan con 15 circuitos, que pueden ser desde zonas desérticas hasta cumbres nevadas muy resbaladizas.



Pro-Circuit

Es una modalidad exclusiva para un solo jugador. En ella serás un chico que anhela llegar a lo más alto. Pero como los principios son difíciles, empezarás llevando a cabo carreras con tus amigos en las modalidades de Baja y Enduro. Esto te permitirá ganar dinero para ir mejorando y poder conseguir tus aspiraciones: correr en las National y, posteriormente, en la Supercross. Esta modalidad es una auténtica carrera de obstáculos hacia la fama.



Si te pegas un batacazo, el público te abuchea. Y tú jugándote el tipo... ¡Desagradecidos!

Las irregularidades de los terrenos son el principal atractivo de estos tipos de carreras. A diferencia de las de velocidad, en que predomina el gas a fondo y las apuradas de frenada en las curvas, los eventos campo a través requieren de una serie de habilidades para no acabar en el terraplén más próximo o encaramado en un cactus del desierto de Arizona. No todos los desniveles se pueden saltar y no siempre hay que aterrizar del mismo modo. Una vez en el aire, puedes mover el piloto para que coloque la moto en la posición adecuada antes de tocar el suelo. En los circuitos de motocross podrás hacer piruetas para deleite de la concurrencia, pero lo más importante es tener una técnica muy depurada para enfrentarte a los múltiples saltos.

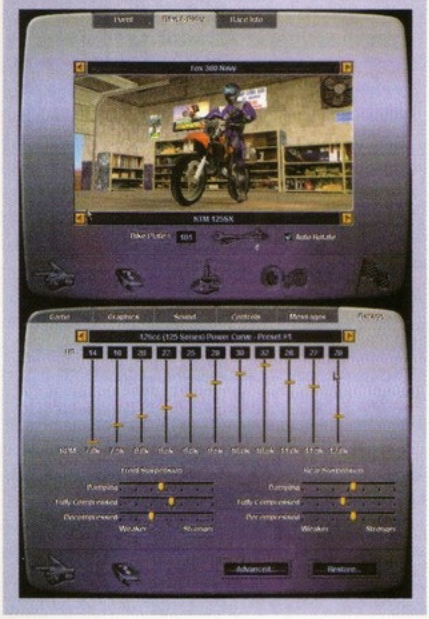
Como pasaba en el original, la interfaz es totalmente configurable y utiliza los mínimos botones posibles. Con un *gamepad* o *joystick* de diez botones tienes más que suficiente para controlar la moto y realizar piruetas en el aire. Con la combinación de uno de los botones y el mando de dirección, podrás realizar hasta 16 piruetas distintas. Pero ten en cuenta que para completar alguna de ellas debes volar alto, muy alto. Es la única manera de despegarte del asiento y volver a él antes de tocar el suelo.

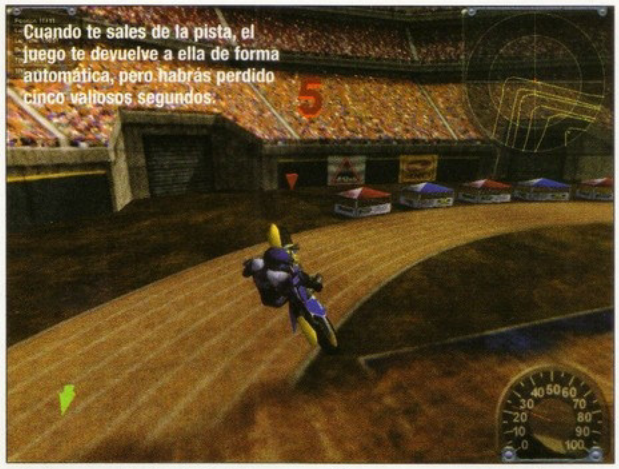
Lejos de los simuladores complejos, *Motocross Madness 2* no ofrece una amplia oferta para configurar la moto. Este aspecto es uno de los peores del juego. El taller mecánico sólo te permite poner a punto la curva de potencia y la dureza y el recorrido de las suspensiones. Uno echa de menos embadurnarse de aceite y conseguir mejorar el rendimiento de la máquina con un mayor número de opciones, como la elección de los neumáticos o hacer unos cuantos agujeros al cigüeñal para aumentar su potencia.

En las carreras en las que hay que superar puertas (Baja, Stund y Enduro), la interfaz incorpora un radar y una flecha verde que te indica la dirección a la que tienes que ir. La flecha no es muy orientativa. A veces las rotaciones despistan más que ayudan. El mejor sistema es el radar, pero para que sea efectivo de verdad tienes que minimizarlo al

Dame una máquina

_MM2_ pone a tu disposición distintas máquinas que van desde los motores de dos tiempos de 125 y 250 cc hasta las poderosas cuatro tiempos de 400 y de más de 500 cc. La elección de la moto es primordial según el tipo de carrera y la experiencia que tengas. Las primeras son más ligeras y manejables que las segundas, aunque éstas gozan de mayor potencia. Por desgracia, _MM2_ no ha puesto mucho énfasis en el apartado de la mecánica. Sólo podrás escoger la curva de potencia entre varias prefijadas o intentar ajustarla tú mismo. Igual sucede con la suspensión. Aunque esto sepa a poco, es cierto que éstos son los parámetros más decisivos en este tipo de motos. En el garaje encontrarás varias máquinas entre las que escoger. Las KTM, Honda, Vector, Kazuyaki y una configurable por el jugador sólo en cuanto a cilindrada. Si no te gusta el mono fucsia porque crees que es poco viril, también puedes optar por cambiar de atuendo.





Cuando te sales de la pista, el juego te devuelve a ella de forma automática, pero habrás perdido cinco valiosos segundos.

máximo con la finalidad de que te dé un buen campo de rastreo. De este modo ves las puertas casi sucesivamente. También indica su orientación y la posición de los demás participantes. En las carreras es muy importante saber hacia dónde tienes que ir, ya que el trazado que realices es importantísimo para conseguir ganarle la partida al crono.

Las carreras tienen lugar en parajes abiertos y en circuitos cerrados. La ambientación de los primeros es uno de los mayores logros del juego. Los gráficos de *Motocross Madness 2* son realmente fascinantes. El juego permite alcanzar una resolución de 1.600 x 1.200 en los equipos más potentes. Pero no hace falta tanta resolución para quedar encantado con lo que puebla los escenarios. Las texturas del suelo, lo que salta a tu paso, los objetos animados y la propia vegetación son de gran calidad. Los seis millones de polígonos que pone en marcha el motor 3D (denominado AARDVARK) se encargan de representar hasta el último detalle.

A diferencia de los que ofrecía el original, se han mejorado algunos de los sombreados y luces dinámicas de los motoristas y las máquinas, que son independientes. Este tratamiento da mayor realismo y espectacularidad a las piruetas que realizas sobre la moto, a las múltiples caídas y a las patadas que propinas a tus adversarios.

Uno de los puntos débiles en el apartado gráfico es la cámara con la que puedes seguir el evento. El juego utiliza una perspectiva en tercera persona por defecto, pero cabe la posibilidad de cambiarla a primera persona. Sin embargo, cuando esto ocurre, desaparece toda referencia entre la máquina y el piloto. No ves el manillar y es bastante difícil establecer la posición de tu máquina, principalmente a la hora de aterrizar.

Existe la posibilidad de almacenar las carreras en archivos de vídeo para repetir los mejores momentos. Permite almacenar hasta una hora de carrera, aunque esto depende del tamaño y de lo atiborrado que se halle el disco duro. Los sonidos del juego se basan en el petardeo de los motores y en los efectos que se producen en las colisiones con la vegetación u otros obstáculos. Durante las carreras, la banda sonora desaparece para retornar en las pantallas de menús. Te aseguramos que no echarás de menos la musiquita. Seguramente estarás tan concentrado que ni tan siquiera oirás si llaman a la puerta o suena el teléfono.

No dejes pasar la ocasión de salir al aire libre y disfrutar de la naturaleza. Motocross Madness 2 rezuma jugabilidad por los cuatro costados.

Este conglomerado de bits consigue transmitir la pasión por el motocross. Las múltiples modalidades, la posibilidad de entrenarse antes de las carreras y los estupendos gráficos son una buena razón para no dejar pasar la ocasión de salir al aire libre y disfrutar de la naturaleza. Además, *MM2* rezuma jugabilidad por los cuatro costados. Aunque el juego no incluye un editor de circuitos, puedes obtener las herramientas necesarias y una guía de cómo hacerlos en la Web del desarrollador (www.rainbo.com). No hay duda de que esto aumentará la longevidad del juego y permitirá que se formen comunidades como las que han originado las múltiples versiones de *Quake*. Pero esto no forma parte del futuro más inmediato. Ahora es el momento de abrir el gas y salir a destrozar un poco la naturaleza o a otros corredores.

PCJ

Los saltos están al orden del día. Con un poco de suerte podrás realizar alguna pirueta.

VEREDICTO FINAL

LO BUENO: Ambientación impecable; disfrutarás de la conducción desde el primer momento.

LO MALO: Ganar es muy difícil; perspectiva en primera persona nefasta.

CONCLUSIÓN: Echarse al monte a respirar aire puro es casi una necesidad, y ésta es tu oportunidad de embadurnarte de barro sin salir de casa.

PARA PCJ Juegos y Jugadores IMPRESCINDIBLE **95%**

WEB: www.rainbo.com

CATEGORÍA:	Acción/aventura	**PRECIO:**	6.990 pesetas
FABRICANTE:	n-Space	**REQUISITOS:**	P200; 32 MB de RAM; 23 MB de espacio libre; tarj. gráfica de 4 MB compatible con DirectX
EDITOR:	Fox Interactive	**RECOMENDAMOS:**	Pentium II a 300 MHz; 64 MB RAM; Voodoo3 de 8 MB
DISTRIBUIDOR:	Electronic Arts (Tel: 91 304 70 91)	**MULTIJUGADOR:**	No

La Jungla de Cristal: Trilogía 2

Nuestro héroe favorito, John McClane, prueba suerte en la ciudad del pecado, pero no sale airoso.

Con un título que se asocia a la acción frenética, no cabe duda de que este juego atraerá la atención de los aficionados a la acción que busquen algo nuevo. Pero, además de comprobar que es muy malo, descubrirán que las novedades brillan por su ausencia.

La Jungla de Cristal: Trilogía 2 comienza con un John McClaine cansado de la vida, en un andrajoso apartamento de Nueva York —al parecer, él y Holly siguen sin hacer las paces— en el momento en que recibe una invitación para una gran gala en Las Vegas. El motivo de la fiesta es agasajar a un viejo colega, el policía John Sinclair con motivo de su nombramiento como director de la nueva y reluciente prisión de Mesa Grande. Ésta es la excusa para situar de golpe y porrazo a John McClane —especialista en meterse en follones— dentro de un edificio atestado de violentos delincuentes.

No hace falta ser guionista de cine para adivinar lo que sucede a continuación: se declara un motín, y un fallo en el sistema de seguridad deja solo ante el peligro a McClane, el único que puede interponerse entre los inocentes invitados a la fiesta y los despiadados criminales. Pero el trabajo de McClane en Las Vegas no solamente transcurre entre los muros de la prisión. Tras perseguir un autobús en el que van los malos y los secuestrados, descubre indicios de una conspiración que le lleva a uno de los casinos más nuevos de Las Vegas y a un desenlace «sorpresa» fácilmente previsible.

El lanzallamas es la única arma ligeramente interesante del arsenal.

No es un guión merecedor de un Oscar, pero se producen suficientes vuelcos como para mantenerte ligeramente interesado.

Por desgracia, no se puede decir lo mismo de la jugabilidad, que sigue rígidamente el diseño de tres juegos en uno ya presente en el primer título de la saga. El modo de aventura en tercera persona no va más allá de lo que se puede esperar: recorrer cada nivel utilizando una perspectiva por encima del hombro en busca de tipos malos u objetos como tarjetas de seguridad e ir en busca de la salida. El segundo modo es de disparos y supone un salto atrás en el tiempo a la lamentable época en la que los únicos retos eran recargar la pistola y tener cuidado de no darles a los rehenes. La sección de conducción te sitúa tras el volante para chocar contra los vehículos de los terroristas hasta que saltan por los aires (menos mal que tu coche es inmune a esos grandes batacazos) o recoger las bombas y los desperdicios que han dejado.

Con un par de veces que juegues en las partes de disparos y conducción tendrás suficiente para darte cuenta de que valen muy poco la pena. Por fortuna, estos segmentos son cortos y relativamente fáciles de completar, así que su inclusión podría perdonarse si el modo de acción y aventura en tercera persona aportase la suficiente acción y unos cuantos puzzles interesantes.

Pero este modo se echa a perder a causa de la mediocre jugabilidad. Desde luego, te enfrentas a una continua oleada de enemigos, pero no son más que «*zombies*» armados que se mueven espasmódicamente y aparecen siempre en los mismos sitios. Si quitamos el lanzallamas y una poco menos que inútil pistola detonadora, el arsenal de McClane —pistola, ametralladora, rifle, lanzacohetes— parece de juguete.

Como McClaine es incapaz de saltar, agacharse o revolcarse, puedes descartar cualquier tipo de pasatiempo o reto acrobático.

El broche final es que no puedes guardar la partida a mitad de nivel, con lo que incluso los buenos jugadores tendrán que recorrer el mismo terreno una y otra vez si quieren vencer al cronómetro o asestar un nuevo golpe a los enemigos.

Si Electronic Arts hubiera lanzado *Trilogía 2* cuando los DVD de la última película irrumpían en las tiendas de vídeos, su existencia podría al menos justificarse como una estrategia comercial. Tal cual, sin embargo, *Trilogy 2* no es sino un nuevo recordatorio de que las buenas películas casi nunca se transforman en buenos juegos... Y eso es algo que la mayoría de nosotros ya sabíamos.

Cárgate un vehículo enemigo en las secuencias de conducción y se te recompensará con un poco de pirotecnia. Es menos emocionante de lo que parece.

PCJ

VEREDICTO FINAL

LO BUENO: Prácticamente no existe una curva de aprendizaje; el juego ocupa muy poco espacio del disco duro.

LO MALO: Acción mediocre; multiplicidad de modos de juego inútiles; argumento poco original; final poco convincente.

CONCLUSIÓN: Ahórrate el dinero y en su lugar compra las películas en DVD.

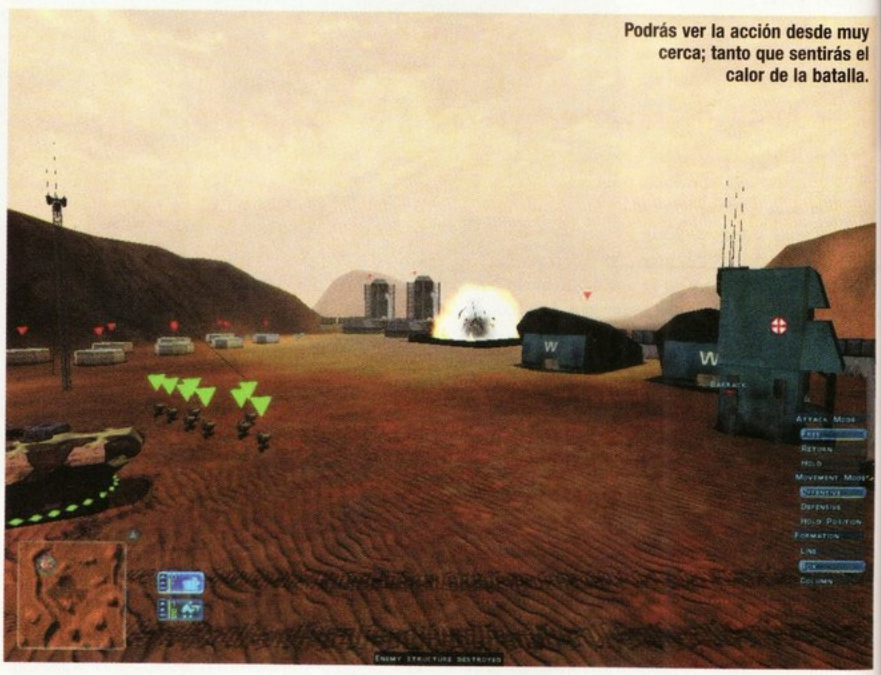
PARA PCJuegos y Jugadores PRESCINDIBLE **43%**

WEB: www.foxinteractive/games/diehard2

CATEGORIA:	Estrategia en tiempo real	**PRECIO:**	6.995 pesetas
FABRICANTE:	Massive Entertainment	**REQUISITOS:**	PII 200; 32 MB de RAM; 250 MB libres; tarjeta de vídeo de 4 MB
EDITOR:	Sierra	**RECOMENDAMOS:**	PII 333; 64 MB de RAM; 450 MB libres; tarjeta aceleradora 3D
DISTRIBUIDOR:	Havas Interactive (Tel: 91 383 26 23)	**MULTIJUGADOR:**	Hasta 8 jugadores

Ground Control

Olvídate de granjeros, mineros y científicos... ¡Gloria a los ejércitos y a sus devastadoras armas (virtuales)!



Podrás ver la acción desde muy cerca; tanto que sentirás el calor de la batalla.

Las nuevas tendencias en el campo de los juegos de estrategia en tiempo real han provocado un giro radical respecto a los clásicos juegos de vista isométrica y complejos árboles de investigación tecnológica. En su momento, juegos como *Machines* ya ofrecieron diferentes emplazamientos de cámara y una orografía 3D que afectaba, en gran medida, a la evolución de la partida. Más recientemente, han llegado juegos que se centran en la acción desde el primer momento y relegan elementos como la obtención de recursos, la construcción de bases y el desarrollo de tecnologías a un segundo plano, como *Force Commander* o *Enemy Infestation*. *Ground Control* sigue esta senda.

El marco de fondo del juego es la superpoblación de la Tierra y la necesidad de la raza humana por asentar nuevas colonias en otros planetas. Esta expansión enfrenta a una corporación llamada Crayven Industries contra una especie de secta llamada The Order Of The New Dawn. Y tu papel será encarnar al responsable militar de una de las facciones en litigio. Cuentas con una campaña de 30 escenarios para erradicar a los del nuevo orden de la faz del planeta Kirk-7. También dispondrás de un editor de escenarios para poder crear nuevas partidas y campañas.

El juego se basa en la consecución de los objetivos de cada misión, enmarcados en un argumento muy lineal. Para ello cuentas con varias unidades de infantería, tanques, artillería y aeroplanos. Al no existir recursos ni construcciones, el juego utiliza un sistema de despliegue de unidades parecido al de *Force Commander*. Una vez resumidos los objetivos de la misión, tienes una ventana desde la que podrás cargar las naves de desembarco. A medida que avanza la partida, dispondrás de más naves y de más personal. Una vez finalizada la misión, las tropas son recogidas y devueltas al centro de mando. Todo esto funciona con una serie de puntos de comando que obtienes según por tu eficacia.

Las naves de transporte son la clave para desembarcar en el planeta.

Las unidades cuentan con detalles sorprendentes.

Las unidades cuentan con distintos parámetros relacionados con la velocidad, la potencia de sus armas, el alcance de la vista y su resistencia a los impactos. Estas características varían según la especialización de cada unidad. Los exploradores, por ejemplo, tienen una buena vista y velocidad, mientras que las unidades de asalto cuentan con mejor resistencia y mayor capacidad de fuego. El juego distingue claramente entre las unidades mecanizadas y las de apoyo, que están formadas por unidades de artillería. Éstas ofrecen una excelente cobertura y son muy útiles para atacar asentamientos, pero son especialmente vulnerables a los ataques. En *Ground Control*, las unidades de transporte son muy importantes, ya que, además de poder trasladar rápidamente unidades y objetos, sirven para reparar. Perder un APC puede dar al traste con la misión.

Los combates aéreos también están presentes en el juego. Cuentas con distintos cazas que puedes emplear para asegurar zonas o proteger a tus unidades. Debido a la imposibilidad de asignar a las unidades tareas de patrulla o vigilancia entre distintos puntos, permanecen dando vueltas sobre un punto cuando carecen de una orden concreta.

Las unidades aéreas también tienen su papel en el juego. Destrúyelas y verás la que te cae encima.

Además de las armas primarias de fuego ilimitado, las unidades cuentan con armas secundarias más poderosas pero de sólo tres disparos. La infantería, por ejemplo, lleva lanzagranadas que permiten crear una nociva cortina de explosiones, ya que las unidades de a pie van siempre en grupos de ocho y actúan al unísono. Esta característica de marchar en grupo las hace especialmente vulnerables a los fuegos cruzados. Es muy fácil, caer en este tipo de situaciones debido a las características orográficas del juego y al imperceptible velo que cubre los escenarios. Esto último te impide ver donde finaliza el campo de visión de tus unidades y, por tanto, no podrás desplegarlas para cubrir el máximo de superficie al alcance de tu vista. Un velo traslúcido, al menos en el minimapa, sería de gran ayuda.

El mayor atractivo del juego son los gráficos. El modelado del terreno en 3D interviene de manera activa en el transcurso de las operaciones. Colocar unidades en lugares elevados te proporciona un mayor campo de visión y un mejor rendimiento en el fuego. También puedes utilizar pequeños montículos para intentar pasar desapercibido o proteger tus espaldas con montañas infranqueables. Pero esta misma característica también tiene su contrapartida. La cámara se puede ubicar en cualquier punto con un simple clic en el minimapa y orientarla hacia donde se quiera. La consecuencia de esta flexibilidad es que tendrás que retocar su altura constantemente para esquivar los polígonos en forma de montaña que puede haber delante de su última posición.

La interfaz del juego tampoco facilita esta constante búsqueda del ángulo adecuado. Puedes mover la cámara acercando el ratón a los lados del monitor, pero el *zoom* y la altura se controlan desde el teclado. Hubiera sido mucho mejor hacerlo todo con el ratón para acelerar el proceso. Para salvar este inconveniente, te será muy útil organizar formaciones, afinar la IA de las unidades y utilizar el sistema automático para centrar la cámara sobre las unidades seleccionadas.

Este fallo de la interfaz, contrasta con su excelente organización. Lejos de tener que aguantar barras de tareas que ocupan buena parte de la pantalla, el juego sólo coloca los iconos imprescindibles según las unidades desplegadas. De este modo, consigues un mayor campo de visión del escenario. Los únicos elementos comunes en todos los escenarios es la lista de comportamientos, el minimapa y, en la parte superior, un pequeño cuadro de diálogo que te informa de la evolución de la partida y te mantiene en contacto con el centro de mando. Es recomendable emplear la máxima resolución posible, ya que verás más escenario y reducirás el tamaño de estos iconos.

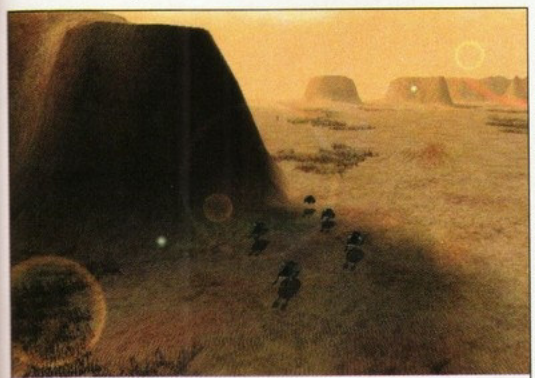
El modelado del terreno en 3D interviene de manera activa en el transcurso de las operaciones.

La interfaz también incorpora un sistema de visualización, parecido al de *Close Combat*, que te permite ver hacia dónde se dirigen tus unidades, algo muy práctico dada la tremenda acción del juego y las múltiples unidades desplegadas. De todas formas, ten en cuenta que las unidades tienden a seguir una línea recta y que no siempre toman el camino más llano, por lo que se puede ralentizar su marcha.

El juego tiene todos los elementos necesarios para ser adictivo. Desde el primer momento, la acción, los excelentes gráficos y la fastuosidad de los efectos especiales te parecerán una auténtica delicia. El modelado de las unidades te parecerá mucho más pobre, pero cuentan con algunos detalles que las hacen especiales. Verás las ráfagas cruzar el escenario y, si te acercas, podrás distinguir los cartuchos de la munición que salen despedidos; los misiles dejan estelas de humo cuando son lanzados y describen alucinantes parábolas; cuando los ves caer en picado, tendrás la sensación de que de allí no va a salir nadie indemne. Son detalles que se agradecen en cualquier juego.

Ground Control es un juego con mucha estrategia orientado a los que, lejos de preferir sólidas construcciones y parapetarse tras muros y torres estáticas de defensa, desean dar una patada en el trasero al enemigo desde el primer segundo.

PCJ



Los ambientes del juego son variados e incorporan excelentes detalles, como los reflejos y las sombras.

VEREDICTO FINAL

LO BUENO: Acción trepidante; gráficos muy atractivos; es adictivo.

LO MALO: Velo imperceptible; acabas con más de una unidad parada.

CONCLUSIÓN: Este juego es la muestra definitiva de que la estrategia no esta reñida con la acción trepidante.

PARA PCJ Juegos y Jugadores — EXCELENTE — 86%

WEB: www.massive.se

CATEGORIA:	Aventura gráfica	**PRECIO:**	2.995 pesetas
FABRICANTE:	Tiburon Interactive	**REQUISITOS:**	Pentium 90; 16 MB de RAM; 100 MB libres en el disco duro; tarjeta gráfica de 1 MB
EDITOR:	FX Interactive	**RECOMENDAMOS:**	Pentium 133; 16 MB de RAM; 100 MB libres; tarjeta gráfica de 1MB
DISTRIBUIDOR:	FX Interactive (Tel: 91 799 01 10)	**MULTIJUGADOR:**	No

Morpheus

Tras el éxito de *Traitors Gate*, FX vuelve a la carga con otra aventura gráfica en primera persona. ¡Prepárate a pasar frío en la Antártida!

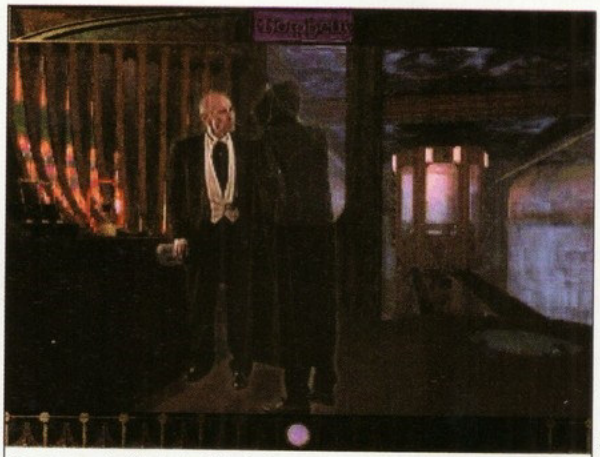
Si ya has tenido la oportunidad de robar las Joyas de la Corona, ahora llega el momento de indagar sobre la desaparición de tu padre. Es cierto que un padre normal, como el tuyo, no suele andar por la Antártida muy a menudo. Pero si el progenitor de Mathew Holmes no hubiera viajado hasta allí, *Morpheus* no existiría.

La historia tiene lugar en 1950, cuando en plena búsqueda de respuestas sobre la desaparición de tu padre, te encuentras con un barco, atrapado entre el hielo, llamado Herculania. Este barco fue construido por el potentado J.C. Parris para albergar los curiosos experimentos de su hijo Jan. Lleva embarrancado 70 años, pero a pesar de todo, la incombustible energía atómica, base de su funcionamiento, ha permitido mantener el interior cálido y una serie de laboratorios en funcionamiento.

Al principio del juego, apareces en la cubierta del barco, así que buscar refugio en su interior para no acabar hecho un carámbano de hielo es tu primer objetivo. Pero, ¿cómo entrar? Bueno, éste es el primer enigma que debes resolver. La aparición de un personaje a modo de holograma, te ayudará a conseguirlo y te invitará a descubrir qué pasó realmente en el Herculania.

El misterio gira entorno a los experimentos de Jan. Este personaje, maltratado desde su infancia y con el rostro desfigurado, ha conseguido crear una máquina capaz de curar tanto heridas espirituales como físicas. A este invento lo llaman el Neurographicon y consiste en utilizar una práctica ancestral llamada el Sueño de los Muertos. Los personajes que se prestan a esta práctica son colocados en una especie de cápsulas. Una vez en ellas, van a parar al más allá, donde el Gran Maestro (Jan) canaliza la energía de los difuntos para sanar a sus pacientes.

¿Resistirá tu corazón a tal impresión?

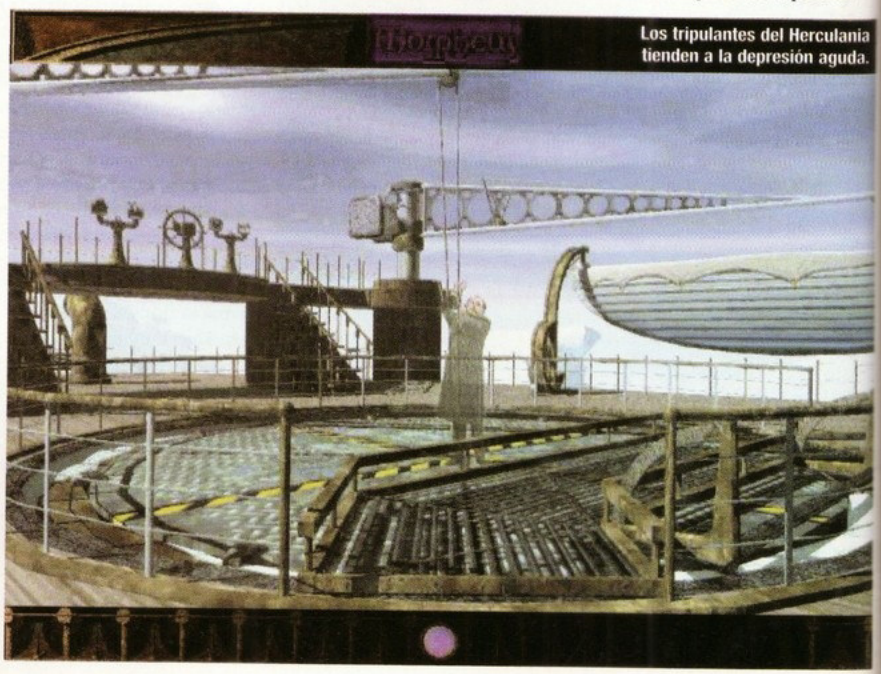


La representación de los tripulantes por personajes reales hace que te sumerjas más en la historia.

El problema sobreviene cuando hay que devolver a estos personajes al mundo terrenal. Para conseguirlo, debes entrar en los sueños de otros. Una de las curiosidades del juego es que existen vínculos entre todos los personajes atrapados en el Neurographicon y, además, forman parte de la infancia de Jan.

El juego está lleno de suspense e intriga gracias a su buena ambientación y a una banda sonora efectista. En los momentos álgidos, la banda sonora realiza cambios que denotan que algo va a ocurrir o que te acercas a un punto de máxima tensión.

Para avanzar en el juego, dispones de la interfaz habitual en las aventuras gráficas. Nos referimos al ratón y a su puntero animado, que te permite seleccionar sobre las partes interactivas del escenario. El juego se desarrolla por el sistema de ventanas alternadas con secuencias animadas que representan el avance de tu personaje o la utilización de los objetos. A diferencia de *Traitors Gate*, el *scroll* de *Morpheus* es mucho más limitado. No es posible escudriñar las estancias dirigiendo el ratón hacia cualquier punto. La cosa queda limitada al plano horizontal y poco más. Cuando encuentras una parte del escenario que puedes ver con detenimiento, la ventana pasa a un primer



Los tripulantes del Herculania tienden a la depresión aguda.

¿Y TÚ DE QUIÉN ERES?

Aunque en casi todo el mundo las aventuras gráficas en primera persona están en franca decadencia, en nuestro país están causando furor. El excelente número de ventas alcanzado por *Traitors Gate* así lo demuestra. Pero, ¿qué tienen de especial estos juegos frente a las aventuras en tercera persona? Existen múltiples razones para que los desarrolladores opten por una u otra vista a la hora de desarrollar un juego. Uno de los elementos claves para decidirse es su argumento. De entrada, es mucho más fácil identificarse con un personaje en primera persona, aunque si la cosa tiene un tono jocoso, es mucho mejor tener una imagen del sujeto en cuestión y contemplar la desgracia ajena. Es el caso de las aventuras de Guybrush Threphood (en *Monkey Island)* o de Manny Calavera en *Grim Fandango*. Si esto no fuera así, podrías disgustarte de ser el blanco de las bromas pesadas que a menudo tienen lugar en este tipo de juegos.

Por otro lado, plasmar una situación dentro de un marco más o menos real es muy difícil si se mantiene al jugador fuera de la acción o representado por unos cuantos polígonos dentro del juego. No obstante, existe el riesgo de caer en la monotonía de los juegos de rol en los que predomina el sistema de ventanas.

Las aventuras gráficas en primera persona deben poseer el encanto de un argumento interesante y *puzzles* entretenidos para que te concentres en el juego y no en el entorno. Unas buenas animaciones en las transiciones deben poner la guinda al pastel.

Éste es el aspecto que tendrás dentro de la cápsula. ¿De verdad te vas a meter en una de ellas?

plano de la zona concreta. Desde allí podrás buscar pistas o coger objetos.

Morpheus se basa en la solución de *puzzles*. Las pistas que te dan las apariciones y la observación detenida de los escenarios son las piezas clave para superar los enigmas. A veces se solucionan mediante una contraseña recogida en alguna nota. En otras, estos números precisan de una serie de operaciones matemáticas a las que se llega a través de pistas.

No existe un inventario en el que almacenar objetos. De hecho, cuando tienes uno, no queda más remedio que emplearlo. Tampoco es posible almacenar las notas ni cuentas con un cuaderno en el que conservar los descubrimientos más relevantes de forma automática. Lo mejor es utilizar un buen bloc real para ir anotando lo más destacable de tu puño y letra.

Los objetos que recojas pasan a formar parte del puntero del ratón y no desaparecerán hasta que los emplees. Dada la rigidez del juego, puedes dar por seguro que es el próximo objeto que vas a utilizar. De hecho, *Morpheus* es una aventura muy lineal dividida en bloques diseñados para que los superes de manera ordenada. Esto produce cierta sensación de andar perdido en algunas fases del juego y que tengas que ir de un lado a otro para poder resolver en su totalidad el enigma de turno.

Si ya has tenido la oportunidad de jugar a títulos como *Myst* o *Shiver*, pensarás que los gráficos son algo pobres. La resolución única de 640 x 480, hace que el pixelado se manifieste de manera ostensible. Una buena solución, si posees un monitor de más de 14", es jugar dentro de una ventana, aunque te hará reflexionar sobre la «pasta» que te has gastado en el monitor. En cualquier caso, el cambio de ventana a pantalla completa se puede realizar desde el menú de opciones y sin tener que reiniciar el juego.

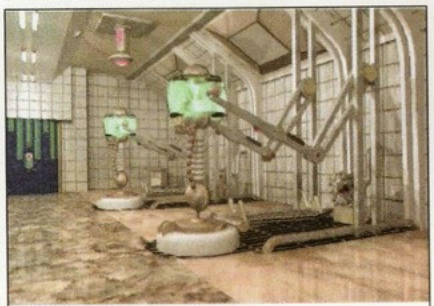
El juego está lleno de suspense e intriga gracias a su buena ambientación y a una banda sonora efectista.

Por otro lado, no existe una ventana principal para acceder a las nuevas partidas o cargar las ya empezadas. Esto obliga a colocar un CD para acceder al juego y cambiarlo luego por el que necesitas realmente. Tres CD no es una exageración, pero los tienes que cambiar más a menudo que en aventuras más complejas y con mayor numero de discos.

Las apariciones están interpretadas por actores reales que narran hechos acontecidos durante la travesía en perfecto castellano. Tanto los diálogos como las notas están en este idioma, lo que hace que te sumerjas de verdad en la historia. El excelente clima de misterio y, sobre todo, su argumento son las claves del atractivo de *Morpheus*.

Echamos de menos algunas características de otras aventuras gráficas de reciente aparición, como un mayor número de personajes a los que interrogar o una perspectiva en tercera persona. *Morpheus*, al igual que *Traitors Gate*, sigue el esquema implantado por los *Myst*, *Shiver* o *Lighthouse*, en los que te encuentras solo ante el peligro y con un buen número de *puzzles* por delante. Si andas buscando una aventura para apaciguar los calores estivales, resolver los enigmas del Herculania es una buena opción.

PCJ


Ponte la bata blanca y métete en el laboratorio.

VEREDICTO FINAL

LO BUENO: Argumento sólido; ambientación impecable.

LO MALO: Demasiado lineal; careces de una interfaz en la que almacenar datos u objetos.

CONCLUSIÓN: Lo barato no siempre sale caro, y *Morpheus* es una excelente prueba de ello.

PARA PCJ Juegos y Jugadores — BUENO — 78%

WEB: www.fxplanet.com/p005.htm

CATEGORIA:	Simulador deportivo	**PRECIO:**	6.995 pesetas
FABRICANTE:	Silicon Dreams	**REQUISITOS:**	PII 233; 32 MB de RAM; 50 MB libres; tarjeta 3D de 4 MB
EDITOR:	Eidos	**RECOMENDAMOS:**	PII 266; 64 MB de RAM; 60 MB libres; tarjeta 3D de 8 MB
DISTRIBUIDOR:	Proein (Tel: 91 384 68 80)	**MULTIJUGADOR:**	Hasta 8 jugadores

PCJ Juegos de Jugadores SELECCIÓN

UEFA Champions League: Season 1999/2000

La Liga de Campeones llega con todo su esplendor a los PC. Eidos se propone desbancar a la serie FIFA de su trono.

Los simuladores de fútbol para PC parecen sumidos en una espiral de innovaciones constantes para acercarnos cada vez más la realidad del deporte rey. Los múltiples eventos oficiales, tanto los organizados por la FIFA como por la UEFA, y la venta de las consabidas licencias son la causa principal de que aparezcan más de dos o tres títulos por temporada. Eso sin tener en cuenta los que, sin estar sujetos a estas organizaciones, también aportan su grano de arena al fútbol virtual.

Lejos de seguir la estela de la saga FIFA, Silicon Dreams ha optado por dotar de una personalidad propia a *UEFA Champions League*. De hecho, es un juego a mitad de camino entre la perfecta simulación de los juegos de EA y la trepidante acción de *arcades* como *Virtua Striker*. El resultado de esta combinación es un juego más participativo y menos prefabricado que muchos de los títulos que hemos podido ver hasta ahora.

La recreación de la Liga de Campeones (himno incluido) limita el número de partidos, algo que suele ocurrir en los juegos basados en eventos que no sean las ligas nacionales. Para contrarrestarlo, el juego dispone de distintos campeonatos, tanto personalizados como preestablecidos, en los que pueden participar hasta 32 equipos y que incluyen el sistema de doble partido.

Una de las modalidades más atractivas son las finales desde 1968. El sistema de juego que plantea consiste en emplear un reto y llevarlo a cabo. Así, puedes hacerte cargo del Manchester en el partido contra el Bayern de Munich de la penúltima final de la Liga de Campeones. El juego empieza en el minuto 81 y dispones de tan sólo nueve minutos para doblegar a los alemanes o provocar la prórroga. También puedes optar por remontar el 4-0 del Milán al Barcelona a partir del minuto 66, momento en el que los azulgrana encajaron el cuarto. El problema de esta modalidad es que los desarrolladores han olvidado incluir una ventana de selección de controles y, te pongas como te pongas, te verás obligado a emplear el teclado.

La mayoría de simuladores presentan lagunas en algunas facetas del juego, y *UCL* no es distinto. Por ejemplo, mientras que la cámara cambia de posición al lanzar una falta desde el borde del área, no ocurre lo mismo cuando dicha falta se produce en medio campo. Esto imposibilita enlazar una jugada a partir de un golpe franco desde según qué partes del campo. La diosa fortuna, junto a la diosa intuición, son las únicas capaces de solventar este problema.

FALTAS

El juego da mayor relevancia a los golpes francos. Si eres el sancionado, podrás colocar la barrera a tu antojo y organizar la defensa adecuadamente. Si eres el lanzador, podrás optar por el tiro directo o por el indirecto, con un gran control de la situación. Con un poco de pericia te hartarás de marcar goles.

ANIMACIONES

Las animaciones amenizan los partidos. Algunas de las celebraciones son realmente curiosas. No obstante, las que muestran al árbitro sacando tarjetas o la peregrinación de los jugadores en busca del balón son repetitivas. Sólo sirven para que te tomes un respiro o, en caso de expulsión, aproveches para reconfigurar las líneas.

MOVIMIENTOS

El movimiento de los jugadores es muy real. Gracias a su tamaño, podrás seguir con detalle cada una de las acciones que realizan. Jugadas como chilenas, remates en plancha o entradas duras suelen acabar con un baile de polígonos increíble. No te extrañe que a veces lances un patadón al aire.

JUGADAS AÉREAS

Una de las lagunas de los juegos de EA es que los balones aéreos suelen acabar siempre en la cabeza de un contrario. En *UCL* la cosa es muy distinta. Con un poco de práctica, podrás resolver jugadas utilizando la cabeza de tus jugadores. Cuando dominas la técnica, las jugadas son realmente espectaculares.

Penetra en el área y marca de potente disparo. Eso si antes el portero no se lanza a tus pies.

La cabeza no sólo sirve para pensar. También puedes usarla para despejar balones o meter goles.

El título contempla dos modos de juego: arcade o simulación. En el primero los partidos son más trepidantes, ya que la IA no se entretiene en colocar bien a los jugadores. En el modo simulación, las tácticas del entrenador (o las tuyas) se aplican de manera más eficiente y el cansancio que arrastran los jugadores por la acumulación de partidos es más notable.

Los controles son extremadamente parecidos a los de FIFA, pero, a diferencia de éstos, los movimientos son mucho menos prefabricados.

La principal virtud de este juego reside en cómo se desarrollan los partidos. A partir de una serie de configuraciones básicas, como la alineación y la distribución de los hombres sobre el césped, la cosa queda reducida al hábil manejo del *gamepad*. Los controles son extremadamente parecidos a los de FIFA, pero, a diferencia de éstos, los movimientos son mucho menos prefabricados. Si bien los remates, tanto con el pie como con la cabeza, obedecen a una o dos pulsaciones del botón adecuado, los jugadores no cuentan con flechas de dirección para asegurarse de que el pase es correcto. Además, el balón no siempre llega a los pies del jugador, sino que éste debe moverse un poco para hacerse con él. La finalización correcta de los pases largos, triangulaciones, lanzamiento de balones al hueco, etc., quedan a expensas de la habilidad del jugador y de la buena respuesta del controlador que emplea. Sin la pericia adecuada, los jugadores pueden fallar al recibir un pase o, como ocurre en la realidad, dar una patada al aire al intentar centrar el balón. Hasta hacer faltas tiene su intríngulis. Otra de las características que otorga personalidad a este juego es el sorprendente control sobre los jugadores en los balones aéreos.

Los gráficos de los jugadores son muy realistas. *UCL* ofrece pocas cámaras, aun-

En las repeticiones podrás ver los detalles de las filigranas. El juego real es trepidante.

No siempre las cosas son fáciles. Para finalizar las jugadas hay que ser rápido.

que estamos de acuerdo en que la mejor es la vista denominada de Lateral (como la típica de televisión). Por su parte, los jugadores son bastantes más grandes que en otros simuladores. Esta característica es la que hace que sus movimientos se aprecien con mayor detalle y que colocarlos en la trayectoria de un pase para interceptarlo resulte más fácil. Además, los distintos escalados tienen un papel importante en las jugadas aéreas. Los estadios cuentan con una buena ambientación. Público animado, pantallas gigantes de vídeo, césped con excelentes texturas y otros elementos aumentan la sensación de realidad. De todas formas, cabe criticar la limitación de los estadios reales y que las luces y las sombras son siempre las mismas (debe ser porque la UEFA obliga a jugar todos los partidos a la misma hora).

UCL es un juego que cuenta con muchos aciertos y algún que otro desacierto notable. Pero es más que probable que estés dispuesto a pasarlos por alto. A veces nos despertamos en la noche con la clara convicción de que a EA se le ha ido un poco la mano en sus simuladores y que su poderosa IA limita el reto de crear fútbol en tiempo real. En *UCL* eso no ocurre. Además, con sus gráficos realistas y el ambiente futbolístico que emana, provoca adicción desde el primer momento. **PCJ**

VEREDICTO FINAL

LO BUENO: Extremadamente realista; ambientación impecable.

LO MALO: Alineaciones y simulación táctica poco integradas; cámara poco inteligente en algunas jugadas a balón parado.

CONCLUSIÓN: No dudamos que EA Sport ha conseguido una simulación más fidedigna y perfecta, pero este juego engancha desde el momento en que suena el himno de la Champions League.

PARA PCJ Juegos y Jugadores IMPRESCINDIBLE **91%**

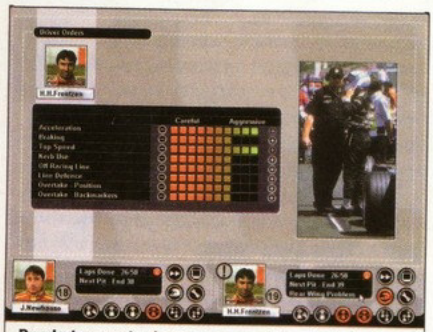
WEB: www.championsleague-game.com

CATEGORÍA:	Simulador deportivo	**PRECIO:**	7.995 pesetas
FABRICANTE:	MicroProse	**REQUISITOS:**	Pentium 200 MMX; 32 MB de RAM, 275 MB libres; aceleradora de 4 MB; DirectX
EDITOR:	Hasbro Interactive	**RECOMENDAMOS:**	Pentium II; 64 MB de RAM; 650 MB libres; aceleradora de 8 MB
DISTRIBUIDOR:	Proein (Tel: 91 384 68 80)	**MULTIJUGADOR:**	No

Grand Prix World

Los juegos de PC se adentran en un nuevo campo: el de los *manager* de Fórmula 1. El resultado no es apasionante, pero tiene su mérito.

Grand Prix World es un juego de Fórmula 1 atípico respecto a lo que uno espera de esta clase de títulos. Es un simulador, pero no de carreras de bólidos, sino de lo que se cuece entre bastidores. Mucha gente cree que los pilotos de Fórmula 1 van solos en sus bólidos y que son ellos quienes toman la decisión de esperar el momento más adecuado para adelantar. Muchas veces, la iniciativa parte de otras personas que observan las carreras a través de los monitores de televisión y que están continuamente en contacto con los pilotos a través de radio. En ocasiones, estos «jefes» llegan a gritar al piloto para evitar que entre en un estado mental denominado *efecto túnel*, provocado por el hecho de ir en línea recta a más de 300 km/h. Pero no os preocupéis, no tendréis que gritarle a nadie mientras jugáis a *Gran Prix World*, y si abrís la boca en algún momento será únicamente para bostezar.



Desde tu puesto de *manager* podrás dar instrucciones precisas a tu piloto.

Con sinceridad, ¿realmente a alguien le interesa dar órdenes a los pilotos? Si al menos la carrera se representase en 3D, podríamos deleitarnos con los gráficos y los adelantamientos, pero la carrera sólo se ve con cámaras fijas situadas en diferentes puntos de los circuitos, y lo poco que se visualiza no es como para tirar cohetes. Además, nos ha sorprendido que, inexplicablemente, este juego requiera un equipo con tarjeta aceleradora 3D cuando esa necesidad de potencia gráfica no se ve reflejada en ningún momento.

La pantalla está dividida en cuatro secciones para poder controlar el desarrollo de la carrera.

Pero no seamos negativos, como simulador de *manager*, *Grand Prix World* está cuidado al detalle. En el juego no hay nada que se haya dejado al azar. Podemos escoger diferentes tipos de neumáticos, la aerodinámica, cuánto combustible queremos poner e incluso la distribución de la publicidad.

Los boxes también se controlan y son uno de los apartados más importantes de la carrera.

Durante la carrera daremos toda clase de instrucciones al piloto; estas órdenes deben ser sumamente exactas para que el conductor no destroce el motor con una conducción demasiado agresiva o desintegre los frenos por apurar en exceso las curvas, ya que ser temerario se refleja en una visita constante a boxes. El control de la conducción es tan exhaustivo que da la impresión de que, si no ordenáramos al piloto que gire el volante, el coche se estrellaría contra un muro. Para poder tomar las decisiones pertinentes, la pantalla se encuentra dividida en cuatro secciones. Cada uno de estos apartados puede ser configurado con los datos que deseemos visualizar.

También hay mucho que hacer antes y después de cada carrera. La complejidad del juego aumentará cuando queramos tener el control absoluto de la escudería —los fichajes de los pilotos, de los patrocinadores, la negociación del *merchandising*, suministros, los sueldos... Sólo echamos en falta la selección de las azafatas.

Diseñar un coche nuevo también es posible en *Gran Prix World*, pero no creas que te vas a limitar a escoger el color del vehículo. Puedes crearlo desde cero y meterlo en un túnel de viento para probar su resistencia al aire. De todas formas, todo este proceso cuesta dinero, así que será mejor que al principio te limites a retocar los vehículos existentes.

Si te enganchaste al mundo de los *manager* con *PC Fútbol* y te gustan las carreras de coches, *Gran Prix World* será una buena inversión para aumentar tu colección de juegos. Si no cumples esos dos requisitos, olvídate.

PCJ

VEREDICTO FINAL

LO BUENO: Tienes el control absoluto de una escudería; interfaz intuitiva.

LO MALO: Requisitos elevados; diversión limitada; pocos alicientes gráficos.

CONCLUSIÓN: Ha llegado el juego idóneo para los que querían ser Robert Duvall en *Días de trueno*.

PARA PCJ Juegos y Jugadores — BUENO — 72%

WEB: www.hasbro-interactive.com

¡A LA VENTA EN TU KIOSKO!

¡NUEVO PRECIO
CON 2 CD DE REGALO!
850 ptas

¡La revista de entretenimiento PC más vendida del mundo!

PCFormat

Número 45 • 900 ptas. 5,41 €

PCFormat Súper Test

18 escáneres de sobremesa y portátiles
La solución ideal para rejuvenecer tus fotos de comunión

Comparativas
Programas de edición de vídeo
Distribuciones de Linux

Análisis
Epson Stylus Photo 870
Force Feedback Driving Wheel
Force Feedback Joystick
Lexmark Z31
PowerShot S20
Photo Paint 9
Serif PagePlus 6
LapLink 2000

2 CD DE REGALO
CD 1: Ulead Cool! 3D 1.0
Programa completo de rotulación animada en 3D
Microsoft Enciclopedia Encarta 2000
Versión de evaluación limitada a 30 días o 60 usos
CD 2: Inoculate!T Personal Edition, LapLink 2000, PHOTOSHOP 5.5, PhotoPaint 9, Paint Shop Pro 6.02, Studio DV, Star Wars: Force Commander, Need for Speed Porsche 2000, Los Sims, Klingon Academy, Comanche vs Hokum, Rally Masters ¡y mucho más!

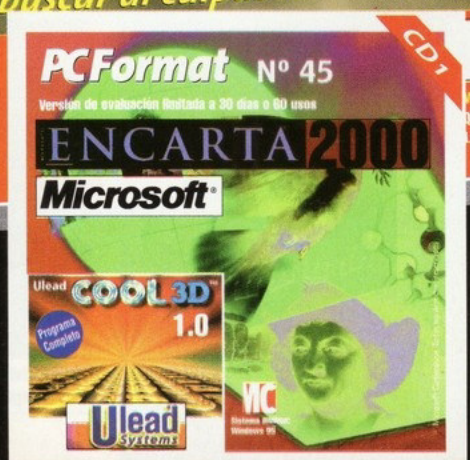
El caso del PC asesinado

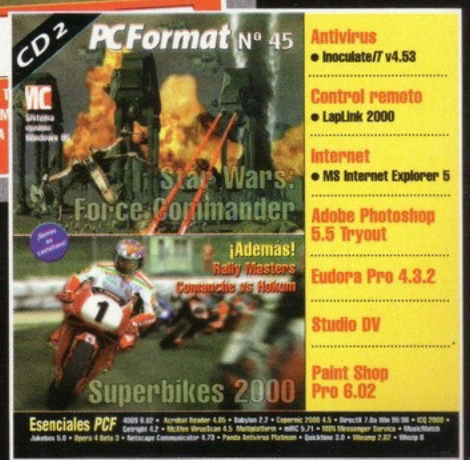
Ayúdanos a buscar al culpable

Aula digital
Outlook 2000
Ser un experto en Animation Shop
Bailando con JavaScript

Juegos
Metal Fatigue • Evolva
• Superbikes 2000
• Star Trek: Armada
• Rally Masters • South Parr Rally

TECNOLOGÍA
¿Ha llegado la hora del *Easy PC*?





CATEGORIA:	Estrategia en tiempo real	**PRECIO:**	7.450 pesetas
FABRICANTE:	Microids	**REQUISITOS:**	Pentium II, 64 MB de RAM; tarjeta de vídeo AGP de 8 MB
EDITOR:	Microids	**RECOMENDAMOS:**	Pentium II a 450 Mhz; 366 MB de espacio libre en el disco duro
DISTRIBUIDOR:	Friendware (Tel. 91 724 28 80)	**MULTIJUGADOR:**	Hasta 8 jugadores

El Imperio de las Hormigas

Unos cuantos metros cuadrados de bosque bastan para alcanzar la gloria cuando los habitantes de tu reino son hormigas.

Todos hemos oído alguna vez lo compleja que es la vida un hormiguero, en el que miles de individuos diferenciados en castas se ponen de acuerdo para defender y ampliar su hábitat. En *El Imperio de las Hormigas*, este comportamiento real se convierte en parte central de la jugabilidad, de modo que se logra un extraño aire de realismo; el resultado es un juego a caballo de los géneros de estrategia y simulación, en el que tu objetivo es ampliar indefinidamente tu hormiguero asignando cientos de órdenes y siguiendo las reglas de un comportamiento basado en las posibilidades reales de los insectos en el bosque. Y todo con unos gráficos que intentan simular el aspecto de la naturaleza real. A medida que cumplas las metas de cada nivel, el número de hormigas y el tamaño de tu hormiguero aumentan.

La característica más sobresaliente del diseño del escenario es su división en dos zonas, la parte subterránea del hormiguero y la zona del bosque que lo rodea, cada una de las cuales tiene su mapa, sus tipos de hormigas y sus tareas habituales. Las metas de cada nivel se cumplen en la zona exterior, pero siempre tienes que estar atento a las dos partes del escenario, pues es bajo tierra donde se renueva la población de hormigas, constantemente diezmada por los depredadores.

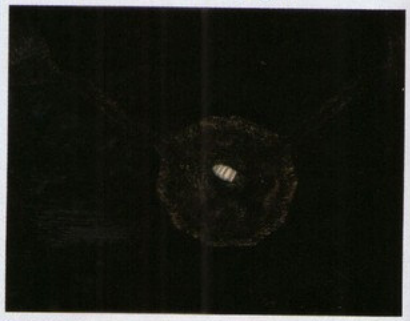
Las metas están planteadas de un modo bastante realista, al igual que el comportamiento de los distintos bichos, así que no pierdes nunca de vista el objetivo de la supervivencia y la dura relación con la naturaleza. Tienes que reunir alimento para el invierno, almacenar materiales de construcción, enfrentarte a depredadores, ganar terreno a otros hormigueros y ampliar el tuyo lo máximo que puedas.

Los dos grupos principales de hormigas que puedes utilizar son los soldados y las obreras. Las primeras vienen en grupos de ocho y las puedes desplazar en la dirección que desees por todo el territorio. De este modo, se amplía la zona iluminada del mapa y descubres nuevas zonas de recursos; también puedes lanzarlas sobre un enemigo, sobre presas vivas o llevarlas dentro del hormiguero para que luchen allí contra algún intruso. Por su parte, las obreras son las encargadas de llevar al hormiguero el alimento y los materiales de construcción que van descubriendo los soldados en sus exploraciones; no puedes controlar su camino, por lo que son presa fácil de los depredadores. Las obreras también cumplen tareas imprescindibles dentro del nido, encargándose del mantenimiento de las salas, construyendo otras nuevas o cuidando las larvas. Todas estas tareas ocupan un cierto número de obreras según la prioridad que le asignes a cada tarea, pero la prioridad baja cuando la tarea está avanzada, de modo que tienes que estar revisando el cumplimiento de las tareas y cambiando las prioridades constantemente.

No puedes olvidarte ni por un minuto del trabajo de la reina y de la ampliación del

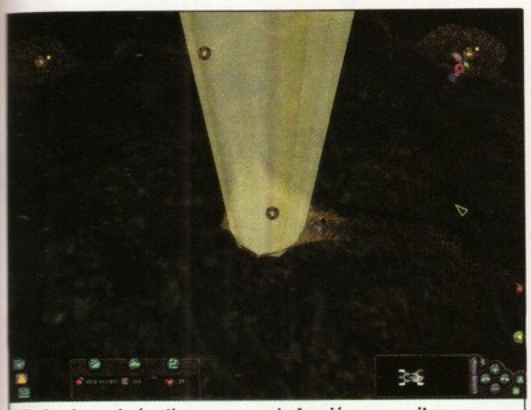
COMO LA **VIDA** MISMA

La nota más original de *El Imperio de las Hormigas* está en el aprovechamiento de las cualidades reales de los insectos. Todas las tareas que debes llevar a cabo parecen exigencias del instinto de supervivencia. El tipo de enemigos, de peligros y de recursos que hay en el juego corresponden a la vida del bosque. Incluso te verás obligado a recolectar cierto tipo de hojas, no para que las coman las hormigas, sino una colonia de hongos que nuestras amigas mantienen en una sala especial. Y si sabes algo de la conducta real de las hormigas, recordarás que alimentan a sus larvas con los desechos de ese pulgón.



La naturaleza es un campo de batalla con armas químicas: este escarabajo es letal para tus efectivos por las secreciones que produce.

Si normalmente los insectos te ponen algo tenso, en este juego vas a tener que superar esas fobias.



Todas las galerías tienen su propia función y necesitan un mantenimiento constante.

La interfaz te permite ir a cualquier punto del mapa que ya hayas colonizado o meterte en el hormiguero con sólo un clic.

nido. La reina pone amablemente el número de huevos que le pidas (obreras, princesas, soldados, nodrizas...) siempre y cuando esté bien alimentada; pero cada huevo necesita su tiempo para llegar a la edad adulta, y este proceso es suficientemente lento como para que sólo tenga éxito si lo comienzas mucho antes de escaseen los efectivos.

El crecimiento del hormiguero está directamente relacionado con la expansión del territorio controlado y el número de hormigas que tienes, pues cada vez necesitas más almacenes, más salas de nacimiento, más salas de larvas. También esta ampliación debe ser prevista con tiempo, ya que es lenta y requiere materiales de construcción almacenados.

Aunque el título es, en esencia, un juego de estrategia, coquetea de una forma muy original con la simulación mediante un acercamiento suficientemente bien logrado en términos gráficos y de IA a lo que debe ser la vida de los insectos en el bosque. El diseño de todos los animales, la proporción entre sus tamaños, velocidades y los ruidos que producen han sido diseñadas a partir de modelos reales. Y los comportamientos de los bichos dan cuenta de una IA suficientemente generosa, de modo que no sólo se tiene la sensación de realidad, sino que se vive la experiencia del enfrentamiento con un enemigo serio. Por ejemplo, en más de una ocasión verás cómo un grupo de «Rojas» gira tras un árbol cuando advierten que te diriges hacia ellas o comienzan a retirarse para que las persigas cuando se acerca un grupo de refuerzo por su retaguardia.

El crecimiento del hormiguero está directamente relacionado con la expansión del territorio controlado y el número de hormigas que tienes.

La separación entre el interior subterráneo del hormiguero y el exterior tiene efectos sutiles en la experiencia de juego: en el interior necesitas alimentar a los pequeños nuevos miembros de la familia, cuidar de las habitaciones asignando la correspondiente tarea de mantenimiento, abrir espacio mediante la construcción de nuevas galerías y salas, todo con la sensación de que el subsuelo entero es para ti, y con la tranquilidad de que no encontrarás ningún peligro. Afuera, en cambio, se acaba este sentimiento de protección y te enfrentas a la intemperie: sientes el peligro, sabes que hay cosas buenas y malas y te ves en la obligación de tomar riesgos.

El instinto natural hará que te alejes de la zona del hormiguero en busca de comida y materiales. Sin embargo, nunca pierdes el control de tus grupos de soldados gracias a una interfaz suficientemente cómoda: cada grupo está siempre representado en la pantalla por un icono y con sólo hacer clic derecho en un grupo ya estás sobre él, y con otro clic, sobre un enemigo o un área inexplorada, por ejemplo, envías a los chicos a «trabajar».

Como es habitual en juegos de estrategia, necesitas poner los ojos en cuatro sitios a la vez para tomar las decisiones correctas, sobre todo cuando deseas eliminar a un depredador que hay que atacar con varios grupos al mismo tiempo y no puedes esperar a que lleguen refuerzos del otro lado del mapa. Esa necesidad de visualizar bien tus tropas hace que echemos de menos un mapa más detallado y que la cámara pudiera alejarse más del terreno. De todas formas, son males menores. PCJ

Todo comienza cuando una joven reina deja su nido para comenzar un nuevo hormiguero. Como en la vida real de las hormigas, sólo vuela una vez en su vida.

VEREDICTO FINAL

LO BUENO: Ambientación realista; misiones largas; banda sonora estupenda.

LO MALO: Poca diversidad en modos de juego; no se puede graduar la velocidad.

CONCLUSIÓN: La representación realista del mundo de las hormigas resulta una experiencia excelente para un juego de estrategia.

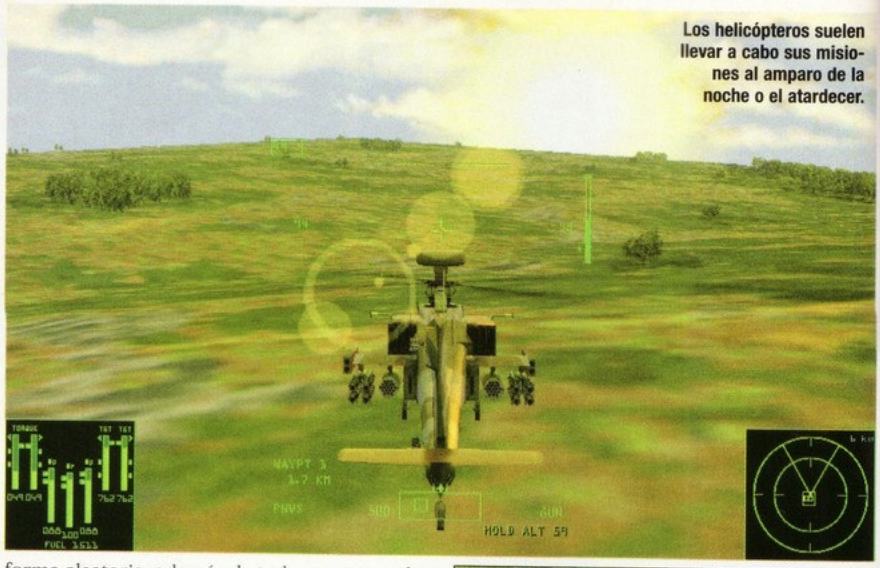
PARA PCJuegos y Jugadores EXCELENTE **80%**

WEB: www.friendware-europe.com

CATEGORÍA:	Simulador	**PRECIO:**	7.995 pesetas
FABRICANTE:	MicroProse	**REQUISITOS:**	P266; 32 MB de RAM; 150 MB de espacio libre en el disco duro
EDITOR:	Hasbro Interactive	**RECOMENDAMOS:**	PII a 333 MHz; 64 MB de RAM; 250 MB de espacio libre en el disco duro; *joystick*
DISTRIBUIDOR:	Proein (Tel: 91 384 68 80)	**MULTIJUGADOR:**	Hasta 8 jugadores

GunShip!

He aquí el último simulador militar de MicroProse, y si es representativo de lo que quedaba por venir, mejor que sea así.

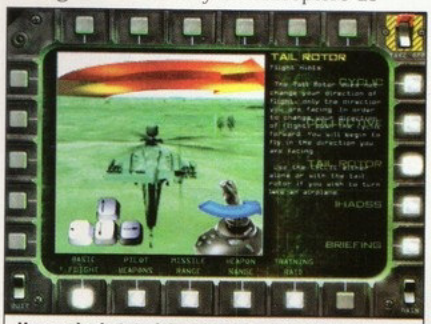


Los helicópteros suelen llevar a cabo sus misiones al amparo de la noche o el atardecer.

El día en que Hasbro Interactive anunció, a finales de 1999, que abandonaba el desarrollo de simuladores militares fue un día aciago para todos los seguidores de este género. Los pilotos virtuales se sentirán todavía más defraudados cuando sepan que MicroProse ha finiquitado su legendaria serie de grandes simuladores con *Gunship!*, un juego fallido y sin gracia alguna que consigue decepcionar tanto a los aficionados a los simuladores como a los jugadores ocasionales.

El modo de campaña lineal del juego, que te permite volar en el bando norteamericano, británico, alemán o ruso, evoca el fantasma de las primeras entregas de la franquicia Gunship. En un futuro muy cercano, los rusos lanzan un ataque sorpresa contra Polonia, lo que te brinda la oportunidad de pilotar uno de los cuatro helicópteros disponibles: dos tipos de Apaches (el AH-64 de los norteamericanos y el WAH-64D de los británicos), el Eurocopter Tiger (la variante del UHT-2 de los alemanes) y el Mi-28N Havoc de los rusos.

Existe un tutorial *on line* para familiarizarse con los sistemas de vuelo y de armas de un helicóptero. Por su parte, las pantallas de carga de armas y asignación de la tripulación son claras y efectivas. También se ofrecen batallas individuales y un modo en el que se te asigna una misión y un helicóptero de forma aleatoria, además de toda una gama de modos multijugador. Y si quieres más acción para un jugador de la que proporcionan las batallas individuales y el modo de campaña, puedes servirte de un editor de batallas para diseñar tus propios escenarios bélicos.



Una serie de tutoriales on line cubren todos los aspectos fundamentales del vuelo, la asignación de los blancos y la efectividad de las armas.

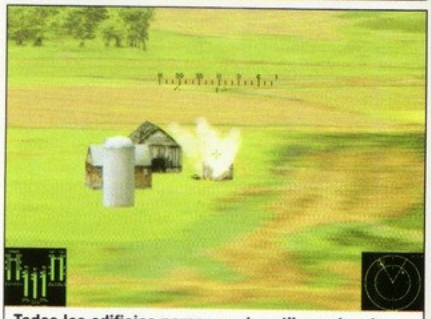
Gunship! ofrece unos gráficos de primera calidad. Sin duda, todo el mundo admirará los visualizadores translúcidos de la cabina, los rastros de humo tan logrados y la pirotecnia espléndida del juego. Con independencia del bando para el que vueles, puedes elegir jugar como piloto o como copiloto/cañonero, lo que constituye un toque muy realista, ya que la función más importante del helicóptero moderno es la de servir como plataforma de disparo.

Pero el potencial del juego se desploma bajo el peso de un montón de problemas fundamentales.

El manual es un desastre que informa y confunde casi por igual, y el sistema de puntos de paso —un lío demasiado enrevesado como para describirlo aquí— es una pesadilla que será recordada por el personal durante muchos años.

Si juegas como copiloto/cañonero, te preguntarás quién demonios pilota el helicóptero; si juegas como piloto, te las verás y desearás para manejar unos rotores absurdamente delicados que sólo cambian la dirección del vuelo cuando les parece. Vuelves a la dirección que llevabas en cuanto sueltas los pedales.

Para sobrevivir durante los combates es imprescindible que fijes los blancos lo más rápidamente posible, pero en *Gunship!* la perspectiva del cañonero se mueve de una manera que parece que el pobre se haya hinchado de jarabes contra la tos. Si a todo esto le sumamos unos mandatos del teclado que no funcionan (ninguno de los cuales puede ser reasignado a otra tecla), cohetes que a veces no responden a la orden de lanzamiento, un sistema de control que utiliza sólo cuatro botones del *joystick* no configurables (y que malgasta uno de ellos con el cambio de perspectiva, el cual parece cosa de brujas), y..., te haces una idea, ¿no?



Todos los edificios parecen estar atiborrados de explosivos. Un disparo a un silo o una granja origina explosiones como ésta.

Si ya era una lástima que el reinado de MicroProse en el terreno de los simuladores militares tuviera que acabar, resulta incomprensible que haya tenido que hacerlo de una forma tan lamentable.

PCJ

VEREDICTO FINAL

LO BUENO: Gráficos muy buenos; buen sistema de creación de misiones; posibilidad de jugar como piloto o como cañonero.

LO MALO: La IA del piloto es muy floja; los mandatos del teclado no siempre funcionan; el manual es muy malo; el sistema de puntos de paso es atroz

CONCLUSIÓN: Una forma verdaderamente decepcionante de poner fin a la línea de simuladores militares de MicroProse.

PARA PCJ Juegos y Jugadores

PRESCINDIBLE

47%

WEB: www.hasbro-interactive.com/microprose/

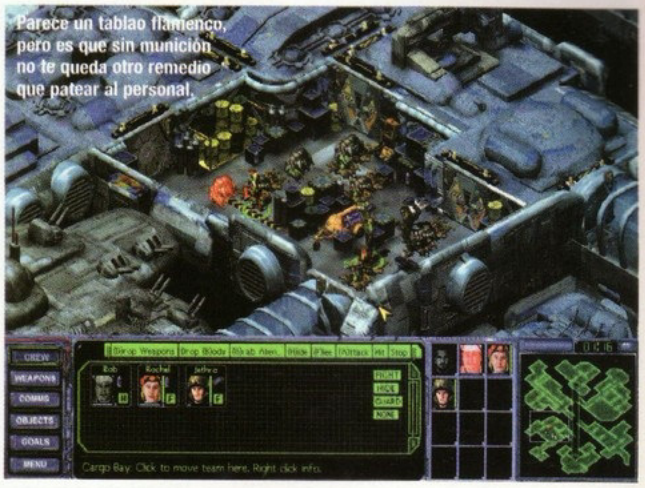
CATEGORÍA:	Estrategia en tiempo real	**PRECIO:**	2.995 pesetas
FABRICANTE:	Clockworks Entertainment	**REQUISITOS:**	P166; 32 MB de RAM; 50 MB libres en el disco duro; tarjeta de video de 2 MB
EDITOR:	Ripcord Games	**RECOMENDAMOS:**	PII 266; 32 MB de RAM; 50 MB libres; tarjeta aceleradora 3D
DISTRIBUIDOR:	Digital Dreams Mult. (Tel: 91 304 06 22)	**MULTIJUGADOR:**	Hasta 4 jugadores

Enemy Infestation

Si una plaga de cucarachas invade tu casa, las exterminas con un buen insecticida, pero... ¿y cuando son alienígenas?

El ansia de conocimiento ha llevado al hombre más allá de los límites estratosféricos. Y la exploración del espacio quizá nos obligue algún día a enfrentarnos a los personajillos que pueblan la mente de los protagonistas de *Expediente X*, como en *Enemy Infestation*. El juego recrea una situación parecida a la vivida por la teniente Ripley en la película *Alien*. De hecho, existen terribles parecidos entre los personajes y los alienígenas del juego con los que aparecen en el film. Pero lejos de hacer del juego un enfrentamiento personal, los desarrolladores han optado por recrear la lucha entre los integrantes de las colonias interestelares y los susodichos invasores.

El juego se centra en las dificultades que padecen los colonos espaciales, que deben frenar el avance de los desconocidos hunjak. Estos alienígenas se dedican al saqueo de los planetas por los que pasan. Su ciclo vital hace que nazcan como larvas y que, a medida que crecen, pasen por distintas fases en las que van desarrollando sus capacidades para el combate y la inteligencia necesaria para asimilar comportamientos o emplear las armas de los colonos.



Parece un tablao flamenco, pero es que sin munición no te queda otro remedio que patear al personal.

¡Malo, malo, malo! Te quedarás en esta habitación hasta el final del juego.

Tanto los personajes como las armas que emplean hacen este título bastante atractivo. Los desarrolladores ha introducido ciertos elementos de rol en cada personaje que le permiten llevar a cabo acciones concretas, por lo que son del todo imprescindibles.

Existen unidades civiles, militares y androides de servicio. Las primeras son muy útiles para el combate, mientras que las otras aportan su grano de arena mediante la elaboración de cebos, la reparación de maquinaria y puertas, o el empleo de médicos para restablecer las unidades.

Las bibliotecas te permiten mejorar las unidades y convertirlas en más atractivas para los invasores.

Al principio, sabrás muy pocas cosas sobre los invasores. La experiencia, los descubrimientos del personal cualificado en distintos campos y el sistema de mejora de las unidades mediante el empleo de los libros son los factores que determinan la forma de acabar con el avance alienígena.

Las propias estructuras de los escenarios sirven de velo. La vista isométrica hace que sólo veas el exterior de las naves. Como no todo es metal, algunas partes acristaladas o respiraderos te permiten ver su interior. Esto da un aire innovador al juego. Las sorpresas cada vez que cruzas una puerta están al orden del día. Es fácil que acudas al gimnasio justo cuando una docena de hunjak han decidido practicar aeróbic: los saraos están garantizados.

La interfaz desempeña un papel muy importante en el desarrollo del juego. En ella encuentras mucha información útil sobre la estructura del escenario y cada colono. El puntero interactivo permite distinguir los objetos y las estancias fácilmente. Te resultará muy fácil controlar a cada personaje con el ratón y las teclas de atajo.

Enemy Infestation dista mucho de los complejos juegos de desarrollo y combates en tiempo real como *C&C*, *Warcraft* o los *AoE*, pero es un juego interesante, lleno de acción y con ideas frescas. No tienes que centrarte en la extracción de recursos ni en la construcción de edificios, sino en el protagonista en una adictiva acción desde el primer momento.

PCJ

VEREDICTO FINAL

LO BUENO: Mucha acción; no existen complejos árboles de investigación.

LO MALO: La interfaz cuenta con algunas carencias; unidades nada sacrificables.

CONCLUSIÓN: Cada estancia es una caja de sorpresas. Esta acción continua es uno de los argumentos que hacen de este juego algo adictivo.

PARA PCJ Juegos y Jugadores

BUENO

78%

WEB: www.enemyinfestation.com

CATEGORÍA:	Simulador deportivo	**PRECIO:**	5.995 pesetas
FABRICANTE:	EA Sports	**REQUISITOS:**	P133; 32 MB de RAM; 150 MB libres; tarjeta de vídeo de 2 MB
EDITOR:	Electronic Arts	**RECOMENDAMOS:**	P200; 32 MB de RAM; 500 MB libres; tarjeta aceleradora 3D
DISTRIBUIDOR:	Electronic Arts (Tel: 91 304 70 91)	**MULTIJUGADOR:**	Hasta 20 jugadores

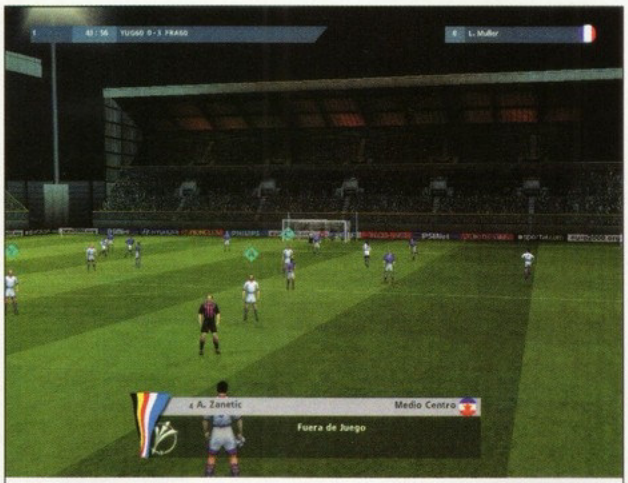
Euro 2000

EA plasma los acontecimientos y se hace eco del último Europeo de selecciones con un *remake* de *FIFA 2000*.

Este año hay Europeo y, pese a que quizás tengas un televisor mejor que en el anterior, habrás visto que el fútbol no mejora. No es un problema de antena, sino que simplemente es lo que hay. Algo parecido es lo que propone EA con su adaptación de *FIFA 2000* para la Eurocopa. Suponemos que aplican la consabida política de que si funciona, ¿para qué cambiarlo?

Euro 2000 incluye partidos amistosos, la consabida Eurocopa (con fase de clasificación incluida) y los torneos a medida. También puedes acceder a los partidos de semifinales y final de las Eurocopas que han tenido lugar desde 1960. Para acceder a esta opción, debes ganar el torneo y pulsar muchas veces los iconos de avanzar para desbloquear la opción. Si vuelves rápidamente al menú principal una vez ganado el campeonato, la opción permanece bloqueada.

No puedes hacer nada para alterar la lista de jugadores convocados. En ella encontrarás los 30 que cada selección ha ido empleando en los partidos de clasificación. Existe la opción de editar cada jugador para cambiar su nombre, modificar su aspecto, repartir sus habilidades por medio de un sistema de puntos y asignarle un dorsal, pero no podrás convocar a Casillas o a Gerard en el último momento. Son limitaciones del juego que te impiden ser innovador y le quita realismo. Como es habitual, existen un buen número de tácticas y de disposición de jugadores sobre el césped, pero sigue dejando de lado las órdenes individuales para cada jugador. Puedes desarrollar la función de entrenador desde el mismo *gamepad*. Aspectos como el cansancio, las lesiones o las expulsiones hacen que difícilmente acabes un partido sin tener que realizar algún cambio táctico o de jugador. Tenlo en cuenta al configurar la lista de convocados para cada partido. Tampoco debes olvidar la confección de la lista de jugadores que deben llevar a cabo el lanzamiento de las faltas. Por defecto, el juego emplea al portero y, a diferencia de los penaltis, no puedes cambiarlo sobre la marcha. Tanta entrega de tu portero es loable, pero poco efectiva.



No notarás nada especial en las finales en el modo Clásicos. De hecho, sólo son una manera de alargar la longevidad del juego.

A medida que avance la competición, te encontrarás con jugadores tullidos, sancionados o rendidos de cansancio por el esfuerzo realizado en cada encuentro, así que llegar a la final empleando la máxima dificultad y con rigurosidad arbitral media te llevará unos cuantos días de juego. Y eso gracias a que en *Euro 2000* puedes guardar la partida en todo momento y repetir un partido tantas veces como sea necesario.

Los gráficos siguen siendo de extremada calidad. El movimiento de los jugadores, principalmente en las denominadas jugadas técnicas (regates, voleas, chilenas, rotaciones), es realmente estupendo. Existe la posibilidad de escalar los jugadores para dar mayor realismo e influir en el juego de

Los gráficos ofrecen movimientos extremadamente detallados. Éste ha aprendido como se remata de cabeza de manera adecuada.

***Euro 2000* mantiene las jugadas ensayadas a balón parado.**

APUNTES

La táctica influye de una manera notable en el juego. Acumular jugadores en el centro del campo para robar balones y emplear el pase al hueco para abastecer a los delanteros es muy recomendable. No obstante, concéntrate en el partido y no alejes mucho a los jugadores de su zona para evitar lagunas defensivas. La IA no suele suplir los avances del central. Para robar balones presiona con dos jugadores a la vez empleando las denominadas Tácticas en el juego.

No te conformes con el pepinazo a puerta. Existen maneras más elegantes de marcar, como elevar el balón por encima del portero o batirlo de un suave tiro raso. Resolver el uno contra uno de una manera eficaz es primordial para conseguir la victoria. Por suerte, *Euro 2000* ofrece variadas opciones para resolver este tipo de jugadas. Con un poco de práctica, conseguirás que los delanteros rematen de volea o hagan una chilena.

La presentación es una de las mejores bazas de la saga FIFA. En este nuevo título también encontrarás la ambientación necesaria y jugadores con los polígonos firmemente sujetos a su esqueleto. La suavidad con la que se mueven hace que el juego sea enormemente atractivo. Puedes disfrutar de todo esto con un equipo sencillo, aunque con tarjetas de última generación la cosa mejora sustancialmente.

Existen distintos factores que hay que tener en cuenta a la hora de plantear la alineación inicial. El cansancio, las lesiones y las tarjetas te impedirán alinear el mismo once en cada partido. Dosifica a tus jugadores para llegar en condiciones a las últimas eliminatorias, donde te pueden eliminar si no dispones de personal en condiciones. Dedicar un momento a las tácticas es totalmente recomendable y prolonga el juego.

manera decisiva a la hora de cabecear, aunque, por defecto, esta opción está desactivada. La hora en que tiene lugar el partido y la climatología te permiten acceder a distintos tipos de luces, sombreados y húmedos efectos. Todo ello lo podrás seguir desde distintos ángulos, perspectivas y distancia que prefieras gracias a las múltiples cámaras que incorpora.

Cada vez que consigas un gol o ocurra alguna jugada conflictiva, el juego pone en marcha una serie de animaciones para dar mayor énfasis al juego y mostrar que el árbitro está enfadado por lo que acabas de hacer. Existen variadas animaciones y puedes repetir y guardar una jugada para cerciorarte de que ese golazo lo acabas de conseguir tú solito.

El sonido ambiente y la banda sonora del juego acaban de pulir el producto aunque, una vez más, los comentaristas resultan demasiado repetitivos y, en alguna ocasión, hacen comentarios que no vienen a cuento.

Las opciones multijugador permiten hasta 20 jugadores si dispones de una red local con ocho ordenadores. Probablemente tu jefe no esté dispuesto a cederte la infraestructura informática de la empresa para montar tal sarao, así que no estaría de más que empezaras a plantearte la opción de conectarte a través de Internet mediante un servidor de juegos.

No hace falta que te metas hasta el fondo de la portería. También puedes chutar desde lejos.

Puede que el portero intente parar el balón con la cabeza. Él mismo: tendrá jaqueca durante todo el campeonato.

Aspectos como el cansancio, las lesiones o las expulsiones hacen que difícilmente acabes un partido sin tener que realizar algún cambio táctico o de jugador.

Euro 2000 sigue la tónica a la que nos tiene acostumbrados EA desde hace algunos años. Si has tenido la oportunidad de jugar una temporada entera con *FIFA 2000*, probablemente lo encuentres breve y sin ningún cambio novedoso. Empieza a ser hora de que EA se plantee ir más allá en esto de la simulación futbolística, ya que empiezan a aparecer títulos dispuestos a hacerle sombra. El reciente acuerdo entre Konami (rey del fútbol en las videoconsolas) y Microsoft augura un panorama más competitivo, por no citar a *UEFA Champions League*. A EA Sports le ha llegado el momento de ponerse las pilas para mantener la corona que ostenta desde hace tiempo.

PCJ

VEREDICTO FINAL

LO BUENO: Interfaz sencilla y eficaz; gráficos excelentes; la IA evita pérdidas tontas de balón.

LO MALO: Pocos partidos; algunas opciones por defecto poco adecuadas; imposibilidad de crear tu selección a partir de una base de datos.

CONCLUSIÓN: Es muy bueno, pero si tienes *FIFA 2000* y no eres un forofo de la selección, olvídate de *Euro 2000*.

PARA PCJ Juegos y Jugadores

EXCELENTE

87%

WEB: www.easportseuro2000.com

CATEGORÍA:	Simulador deportivo	**PRECIO:**	2.995 pesetas
FABRICANTE:	Carapace	**REQUISITOS:**	Pentium 233 MMX, 32 MB de RAM; tarjeta gráfica de 4 MB
EDITOR:	Cryo Interactive	**RECOMENDAMOS:**	Pentium II a 450 Mhz; tarjeta gráfica de 8 MB
DISTRIBUIDOR:	Friendware (Tel. 91 724 28 80)	**MULTIJUGADOR:**	Hasta 4 jugadores

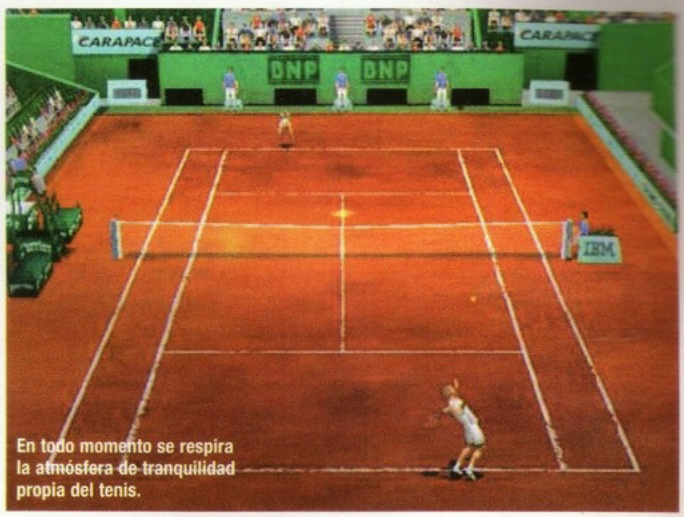
Roland Garros 2000

Con su tecnología, jugabilidad y gráficos, este simulador consigue a capturar la esencia del tenis.

La nueva versión de *Roland Garros* es un simulador elaborado con el cuidado suficiente como para que cualquiera pueda sentirse partícipe de este importante campeonato del tenis mundial, sobre todo por el momento en que ha llegado a nuestros ordenadores, cuando el campeonato está tan vivo en la memoria. La recreación de los escenarios, la simulación de todos los detalles gráficos y sonoros, la captura de movimientos y una jugabilidad excelente te abren las puertas al tenis de elite.

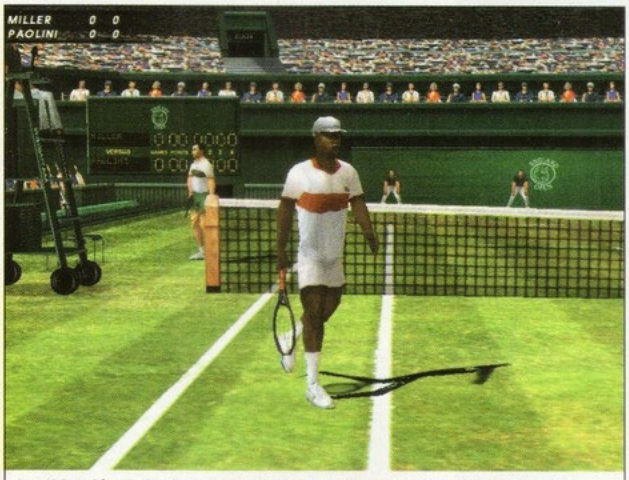
Gráficamente, el simulador de Cryo se sigue llevando la palma. La reproducción de los detalles más minúsculos se ha hecho con el mayor cuidado, y si comparas el juego con los partidos del Roland Garros que vimos por televisión días atrás, te darás cuenta de que no le falta nada. Tanto la pelota como los tenistas dejan marcas en la tierra batida, el movimiento de la red por los pelotazos es calcado, el equipo de jueces y de recogepelotas es plenamente real, y hasta la iluminación tiene todo el brillo de la realidad. Los gestos de los jugadores cuando ganan o pierden también recuerdan las actitudes habituales, y sus movimientos durante el juego tienen una amplia variedad de acciones obtenidas mediante captura de movimientos.

La tarea más fácil que tiene cualquier simulador de tenis es la de reproducir los sonidos del partido. Si pones un poco de atención, advertirás que sólo se oyen los estupendos golpes de raqueta y, de vez en cuando, algún grito y la voz del juez. Y, al igual que en la realidad, escucharás los aplausos emocionados del público si un set termina reñido, con el petulante narrador pidiendo silencio.



En todo momento se respira la atmósfera de tranquilidad propia del tenis.

Los modos de juego incluyen el partido amistoso, los torneos y una bonificación; en todos los casos puedes escoger entre tres o más tipos de pistas diferentes, y puedes jugar partidos sencillos o dobles. Hay hasta 16 jugadores distintos, mitad hombres y mitad mujeres, e igual número de raquetas. Además del torneo de Roland Garros, se incluyen los otros tres torneos que completan el Grand Slam, pero a falta de licencia han optado por llamarlos Australian Cup, England Open y USA Championships. También hay un modo de entrenamiento, en el que la tradicional máquina lanzadora de pelotas te ayuda a afinar la dirección de tus golpes. No es divertido, pero tampoco toma mucho tiempo, y sin ese entrenamiento nunca sabrías qué ocurre en la cancha.



La ubicación de los jugadores en la cancha y los giros y voleas parecen extraídos directamente de la realidad.

El sistema de control es sencillo. Una vez golpeas la bola, puedes hacer que tu jugador se desplace por la pista para colocarte en una buena posición. Una vez que tu oponente realiza su golpe, tu jugador se moverá automáticamente y deberás preocuparte sólo de la profundidad de tu respuesta (con la tecla Control) y la dirección (con las flechas de izquierda y derecha). Una huella te marca el lugar donde irá tu disparo. Eso si antes te has colocado bien y llegas a la bola, claro.

Los más interesados en el tenis encontrarán de mucha utilidad la enciclopedia de imágenes que se incluyen en el juego, en la que hay información de los mejores jugadores, los escenarios más famosos del mundo del tenis y las finales más importantes, con sus fotos. Además, hay un juego de preguntas y respuestas para aplicar los conocimientos de la enciclopedia.

Es un juego con unos gráficos excelentes, pero que no aporta grandes novedades a un género en el que todo está inventado. Además, se echan de menos más licencias de campeonatos (uno sólo no es mucho) y la presencia de jugadores de primera línea. También estaría bien que se hubieran tenido en cuenta elementos como el cansancio durante el transcurso de los partidos.

PCJ

VEREDICTO FINAL

LO BUENO: Excelentes gráficos; sistema de control práctico.

LO MALO: Sólo cuenta con la licencia de un campeonato del Grand Slam; no aparecen jugadores conocidos; jugabilidad limitada.

CONCLUSIÓN: No es un juego rompedor, pero el precio lo hace muy interesante para quienes quieran introducirse en el deporte de la raqueta.

PARA PCJ Juegos y Jugadores BUENO

77%

WEB: www.rolandgarros-jeu.com

CATEGORIA:	Acción	**PRECIO:**	7.990 pesetas
FABRICANTE:	Digital Anvil	**REQUISITOS:**	PII 200, 32 MB de RAM, 300 MB de espacio en el disco duro
EDITOR:	Microsoft	**RECOMENDAMOS:**	PII 300, 64 MB de RAM, tarjeta aceleradora 3D
DISTRIBUIDOR:	Microsoft (Tel: 902 197 198)	**MULTIJUGADOR:**	Hasta 8 jugadores

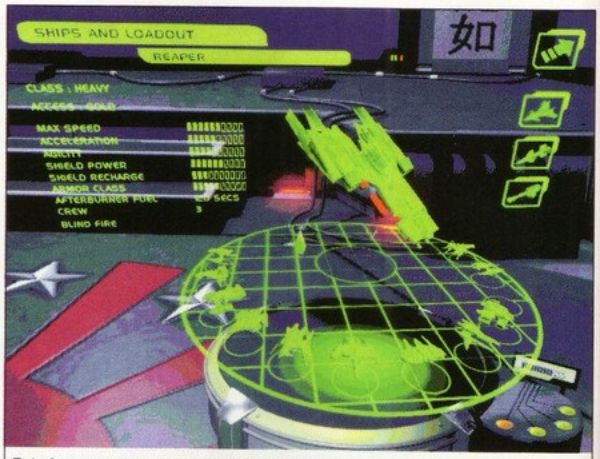
Starlancer

Espectacularidad, glamour, gráficos llamativos... Eso es *Starlancer*, un juego precioso pero no demasiado brillante.

Como cualquier verdadero fan de la serie Wing Commander, estábamos ansiosos por ver el primer lanzamiento de Digital Anvil, la compañía de los famosos hemanos Roberts (Chris y Erin). Todas las previsiones indican que rivalizará con *Tachyon: The Fringe* por tu presupuesto reservado al combate espacial.

Lo que hace *Starlancer*, básicamente, es establecer la base de trabajo para la próxima aventura épica de combate espacial de DA, *Freelancer*. Debemos pensar en *Starlancer* como en una presecuela. Corre el siglo XXII y los viejos conflictos de nuestro tiempo continúan presentes. Los rusos (ahora conocidos como la Coalición) siguen fastidiando a todo el mundo y, esta vez, han decidido conquistar el sistema solar. Está en manos de los chicos buenos —la Alianza entre norteamericanos, alemanes, ingleses y japoneses— detenerlos. La historia es, más o menos, como una Guerra Fría que desencadena una guerra espacial. Tú juegas en el papel de un nuevo piloto de la Alianza.

De entrada, es fácil dejarse conquistar por la riqueza gráfica presente en cualquier elemento de *Starlancer*. Si tenemos que juzgarlo únicamente por su esplendor visual, este juego se sitúa muy por encima de *Tachyon*. Las naves nodriza están elaboradas al mínimo detalle, los restos que ocasionan las explosiones saltan volando con verdadero impulso y los cazas tocados desprenden humo de sus motores. El efecto visual que se produce cuando activas el sistema de camuflaje de la nave es uno de los más geniales que jamás hemos visto: la cabina entera empieza a ondularse y todo parece como si estuviera hecho de goma.



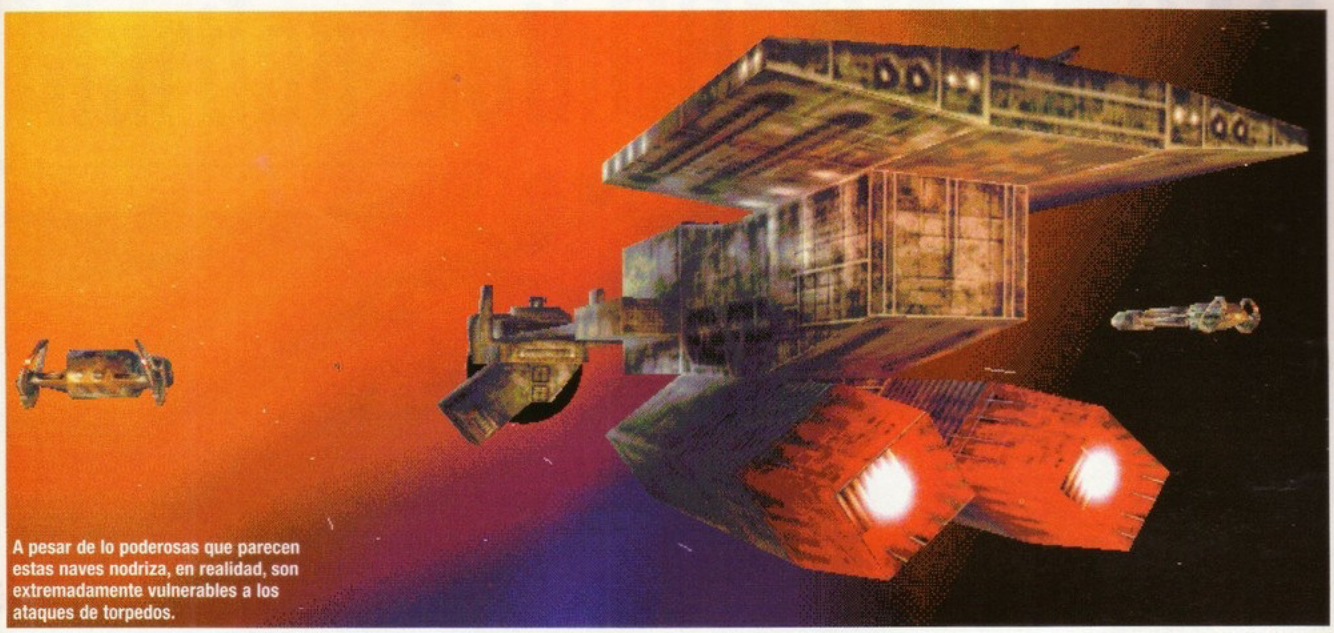
Este juego cuenta con una de las interfaces más geniales que jamás hayamos visto. Todo está renderizado en tiempo real y los efectos de movimiento son fantásticos.

Además, todas las escenas de vídeo son de primerísima calidad, como ya se podía esperar de un juego de los hermanos Roberts. Y para ponerle la guinda al pastel, toda esta cantidad de finísimo detalle funciona a una velocidad de cuadros realmente fluida, incluso cuando la pantalla está abarrotada de naves. Vaya que, para resumir, no habíamos podido disfrutar de un *shooter* espacial tan bello desde *Freespace 2*.

A mucha gente, la acción de *Starlancer* le recordará a la serie Wing Commander.

Así pues, en lo que a esplendor gráfico se refiere, *Starlancer* conseguirá ganarse a su audiencia, pero esa primera impresión visceral se apagará en cuanto quede en evidencia que no hay más que tres formatos básicos de misión: escolta, destrucción de torretas e interceptación de los torpedos enemigos. Eso resulta insignificante comparado con la manifiesta diversidad del menos despampanante *Tachyon*. En *Starlancer*, hay 25 misiones, y todas ellas se pueden encuadrar dentro de una de esas categorías o es la suma de varias de ellas. Hay una típica misión de etapa avanzada que consiste en eliminar las capitanas enemigas, destruyendo todas las torretas y, luego, escoltar a los torpederos.

Por supuesto que las tareas de escolta a nadie le pillan por sorpresa; tuvimos que hacerlo en *TIE Fighter*, lo hicimos en *Wing Commander* y lo volvimos a hacer en *Freespace*, pero al menos también teníamos otras tareas que llevar a cabo. El diseño de misiones de *Starlancer* ni siquiera se aproxima a la calidad presente en algunos de los mejores niveles de *Tachyon* y *Freespace 2*. A veces, creemos vislumbrar una dosis de inspiración, como en un nivel en el que tienes que pilotar bombarderos enemigos robados para introducirlos en una flota enemiga y torpedear sus naves insignia. También hay una misión en la que te hallas accidentalmente transportado en medio de una enorme flota enemiga y tienes que encontrar una forma de volver a tu sitio antes de que te hagan pedazos. Pero la cuestión es



A pesar de lo poderosas que parecen estas naves nodriza, en realidad, son extremadamente vulnerables a los ataques de torpedos.

que, simplemente, estos golpes de inspiración son más bien escasos.

Para rematar la falta de originalidad, resulta que algunas misiones son tremendamente difíciles. Un ejemplo de esto es una misión de combate en la que debes defender tu portaaeronaves de los ataques de torpedos que llegan desde todas direcciones. Te pasas la misión disparado de un extremo a otro de la nave, destruyendo los torpedos que se aproximan. La primera vez que lo intentas, te lo pasas bien, pero a la quinta vez ya estás como para arrojar el *joystick* por la ventana.

Hubo una misión que para completarla tuvimos que hacer seis intentonas. Quizá teníamos un mal día o tal vez sólo fue cuestión de mala suerte pero, por alguna razón, perdíamos y seguíamos perdiendo una y otra vez. Vamos a ver: no se puede decir que no conozcamos el género, y nos gustaría pensar que no somos unos completos inútiles, pero es que había veces que fracasábamos en las misiones y ni siquiera teníamos la más mínima idea de qué es lo que habíamos hecho mal. Por otro lado, la dificultad de las misiones se podría perdonar si, al menos, nos estuviéramos enfrentando a adversarios con una IA mínimamente desafiante. Pero no es el caso; lo único que hace el enemigo es atosigarte con una unidad detrás de otra, y otra, y otra, y, justo cuando crees que ya has terminado, te llega otra más.

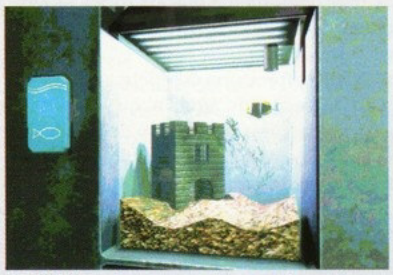
A pesar de todos estos inconvenientes, también hay que decir que *Starlancer* tiene sus puntos buenos. La calidad de producción es inmejorable y la historia consigue engancharte y sumergirte en el universo del juego. Cada vez que pierdas una nave, los demás pilotos te criticarán y acabarás deseando que se te trague la tierra. En cambio, si logras completar una misión particularmente difícil, te sentirás francamente orgulloso de ti mismo. Además, los cientos de diálogos que tienen lugar durante el juego te ayudarán a seguir avanzando, aunque una vez más debemos quejarnos por no haber sido traducidos.

La sensación de movimiento también resulta muy convincente, y el combate es rápido e intenso. Todo esto todavía hace que la falta de creatividad en el diseño de las misiones sea más exasperante. *Starlancer* es un juego muy bien acabado, con un buen motor y un argumento prometedor; todo lo que necesitaba para ser genial era algo de creatividad en el diseño de los niveles. Podría haber ganado perfectamente nuestro sello de «Selección», pero la acción repetitiva y la falta de inspiración lo sitúan en un nivel más modesto. PCJ

Starlancer es un juego muy bien acabado; todo lo que necesitaba para ser genial era algo de creatividad en el diseño de los niveles.

CALMA CHICHA

Un piloto no puede estar siempre por ahí destripando enemigos. Uno de los aspectos más creativos de *Starlancer* se da entre misiones. Durante los momentos de calma, puedes ver las noticias, leer los informes de las misiones e incluso dar de comer a los peces. Está bien tener algo que hacer para relajarte entre todas esas pesadas misiones de escolta.



Es difícil mantener peces vivos en el espacio exterior.

¿Qué juego de acción espacial estaría completo sin la posibilidad de admirar todas esas preciosas medallas que hemos ganado?

VEREDICTO FINAL

LO BUENO: Gráficos fantásticos; escenas de vídeo geniales; alto nivel de producción; algunas misiones decentes.

LO MALO: Diseño poco inspirado; acción repetitiva; parece que su razón de ser sea simplemente prepararle el terreno a *Freelancer*.

CONCLUSIÓN: Mucha imagen, pero poca sustancia. *Freespace* o *Tachyon* son dos alternativas más satisfactorias.

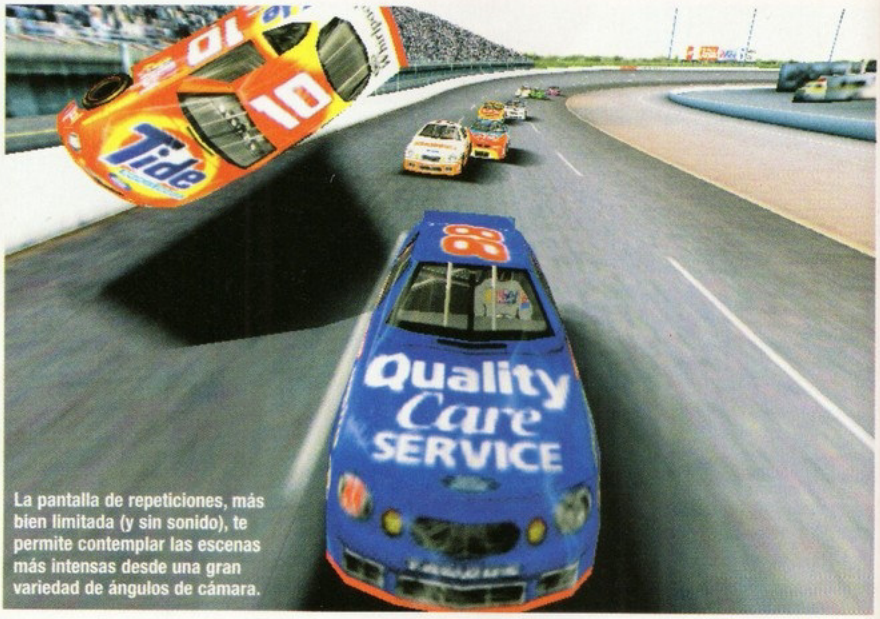
PARA PCJ Juegos y Jugadores — BUENO — 74%

WEB: www.digitalanvil.com

CATEGORÍA:	Carreras	**PRECIO:**	5.990 pesetas
FABRICANTE:	Stormfront Studios	**REQUISITOS:**	P233; 32 MB de RAM; 280 MB de espacio libre; tarjeta de vídeo PCI de 4 MB
EDITOR:	Electronic Arts	**RECOMENDAMOS:**	PII a 300 MHz; 64 MB de RAM; 565 MB de espacio en el disco duro, tarjeta aceleradora
DISTRIBUIDOR:	Electronic Arts (Tel: 91 304 70 91)	**MULTIJUGADOR:**	Hasta 4 jugadores

NASCAR 2000

Será mejor que Sierra empiece a mirar por su espejo retrovisor, ya que EA le está «pillando el tranquillo» a las carreras NASCAR.



La pantalla de repeticiones, más bien limitada (y sin sonido), te permite contemplar las escenas más intensas desde una gran variedad de ángulos de cámara.

A pesar de haber monopolizado el mercado de los juegos de deportes durante una década, existe todavía un deporte profesional al que Electronic Arts no ha podido someter. Los juegos de carreras del campeonato NASCAR para PC siguen siendo patrimonio casi exclusivo de la prestigiosa serie NASCAR Racing, de Sierra. EA, más conocida por sus versiones de este deporte para consola, nunca ha llegado a ser más que una mota en el espejo de Sierra.

Y no nos olvidemos, los chicos de EA todavía les deben a los seguidores de los juegos de carreras una disculpa por ese desastre imposible de jugar llamado *NASCAR Revolution*. Con la publicación de *NASCAR 2000* quizá podríamos empezar a perdonarles.

NASCAR 2000 ofrece 18 circuitos auténticos reproducidos con gran exactitud y más de 30 pilotos activos en la actualidad, con lo que sigue la tradición de EA de presentar unas licencias de juego muy completas. Además de la selección oficial de 16 circuitos ovales y dos circuitos de carretera, el juego presenta también seis circuitos de fantasía y siete pilotos legendarios. Las opciones de juego incluyen competiciones de fin de semana (con sesiones de entrenamiento y calificación), así como un menú de carrera inmediata, diversos calendarios de campeonatos completos o resumidos y un modo de «Carrera contra el Rey» en el que te enfrentas a Richard Petty en tres carreras de tres vueltas.

La perspectiva desde el interior del coche es nítida y funcional, al igual que los adhesivos de los patrocinadores.

EA incluye también un servicio de partidas en Internet de calidad que, aunque limitado a la posibilidad de conducir sólo cuatro coches, ofrece carreras *on line* sin señales discernibles de latencia ni otros problemas.

N2000, optimizado tanto para Direct3D como para Glide, es todo un alarde visual que luce algunos de los efectos de iluminación dinámica y de sombras más impresionantes que se hayan visto en un título de carreras. Acompañada de unas texturas de circuitos muy ricas y una frecuencia de imágenes por segundo increíblemente fluidas, la sensación de pura velocidad es realmente convincente. Las animaciones de los mecánicos, reproducidas con una técnica de captura de movimiento muy lograda, son también muy efectivas y, aparte de algunos sonidos de choques algo flojos, del tipo «cristales rotos», los efectos de sonido son, en general, muy envolventes.

No obstante, a pesar de sus deliciosos gráficos y ricos efectos de sonido, el sentido de realismo de *N2000* queda en un segundo plano. Aunque el modelado de las leyes físicas representa un gran avance respecto a *Revolution*, lo cierto es que no llega a capturar debidamente la dinámica de las carreras NASCAR modernas. Los giros de volante están razonablemente bien modelados, pero es casi imposible derrapar como es debido por mucho que gires el volante.

Se incluye en el juego un menú de taller muy completo, pero un buen número de los ajustes no tienen ningún efecto en el rendimiento del coche.

La reproducción de los daños es igualmente ambigua y, aunque el juego hace uso de unos efectos de choque entretenidos, la decisión de recurrir a lo que más bien parecen muros de «velcro», que no hacen sino detener a tu coche con un chirrido de frenos por muy ligeramente que los roces, es sin duda un gran fallo. Igual puede decirse de las dudosas rutinas de la IA.

N2000 ofrece una competición muy divertida para todo aquel al que le guste un juego de carreras atractivo y de un nivel de realismo relajado. Los seguidores de *Need for Speed* se lo comerán.

PCJ

VEREDICTO FINAL

LO BUENO: Lo último en gráficos; sentido de la velocidad muy conseguido; buena selección de circuitos y pilotos.

LO MALO: Rutinas de la IA fallidas; el modelado de las leyes físicas y de los daños no es nada realista; muros de «velcro».

CONCLUSIÓN: Una enorme mejora respecto a Revolution, pero no logra situarse en la misma liga que los títulos NASCAR de Sierra.

PARA PCJ Juegos y Jugadores

BUENO

71%

WEB: www.easports.com/00/nascar2000/

CATEGORÍA:	Acción/aventura	**PRECIO:**	7.995 pesetas
FABRICANTE:	Creative Reality	**REQUISITOS:**	PII 266; 32 MB de RAM; 450 MB libres; aceleradora 3D de 4 MB; DirectX7
EDITOR:	Talonsoft/Take 2	**RECOMENDAMOS:**	PII 266; 64 MB de RAM; 450 MB libres; aceleradora 3D de 8 MB
DISTRIBUIDOR:	Proein (Tel: 91 384 68 80)	**MULTIJUGADOR:**	No

Martian Gothic: Unification

Si *Martian Gothic* hubiera salido al mercado hace cuatro años, también habría pasado desapercibido.

Ha llegado *Martian Gothic* para satisfacción de todos aquellos que añoran los juegos de terror para PC. Creative Reality, la compañía desarrolladora de este juego ha creado un título de terror igualito a *Resident Evil*, pero de baja calidad y ambientado en el espacio exterior, concretamente en Marte.

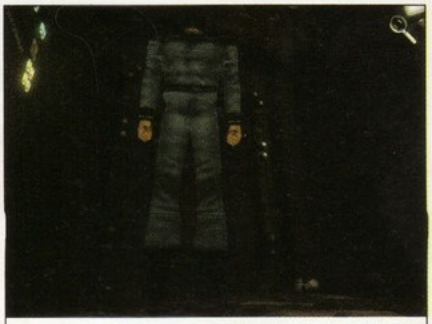
El juego aporta una innovación respecto a sus hermanos mayores (en especial, los de consola): la posibilidad de controlar a los tres protagonistas a la vez, utilizando el que más nos convenga según nuestras necesidades. Los miembros del trío (ejemplo vivo de los grupos políticamente correctos) son una chica, un blanco y un afroamericano. No los verás juntos en ningún momento del juego, ya que tienen órdenes expresas de permanecer separados para poder sobrevivir, instrucción recibida en el último y misterioso mensaje de la base antes de su repentino silencio.

El vídeo de introducción ofrece el mayor salto temporal de la historia de los juegos de ordenador, pasando del año 11000 antes de Cristo al 2019 de la era cristiana, año en el que se desarrolla la acción. Karne, Kenzo y Matlock, el trío protagonista, llegan a la base marciana Vita para investigar el enigmático silencio en el que lleva inmersa la base desde hace un tiempo. Al llegar, descubren que está infestada de *zombies* y de otros seres repulsivos que les van a hacer la vida imposible.

El juego está lleno de *puzzles* bastante difíciles de resolver. Gran parte de la culpa de que el juego sea un dolor de cabeza continuo la tiene el hecho de que los personajes deban intercambiar objetos entre sí para poder resolver los *puzzles*. Para intercambiar estos objetos, los protagonistas deberán usar unos turboaspiradores dispersos por la base y que, por un motivo u otro, suelen estar vigilados por *zombies* que no acaban de morir nunca. Esto hace que la munición esté siempre bajo mínimos.

Gracias a ciertos fallos del juego, puedes estar rodeado de monstruos sin que te ataquen.

En el apartado gráfico, el juego obtiene una puntuación deplorable. A pesar de que los fondos tienen una calidad casi aceptable, el modelado de los personajes es escandalosamente sencillo y parece realizado por algún aficionado. Las cabezas de los protagonistas son cuadradas, así como sus brazos y sus piernas. Da la impresión de que, en vez de personas, estamos moviendo a algún tipo de robot con problemas de motricidad. Incluso si los comparamos con los de un juego de hace más de cuatro años, como el primer Quake, los protagonistas de *Martian Gothic* perderían por goleada. Para aumentar la sensación de rigidez, los movimientos de los protagonistas son lentos y toscos, hecho que lleva a los personajes a situaciones realmente estúpidas cuando se quedan atascados en una mesa o una silla mientras son atacados por un *zombi*.



No, no es un robot de espaldas, este montón de polígonos es una persona humana.

Los sonidos (disparos y gruñidos de los *zombies*) son correctos y la música está especialmente cuidada. A pesar de que el juego está en inglés, puedes configurarlo para ver los subtítulos de los diálogos en castellano. Los actores que ponen la voz son pésimos y al oírlos da la sensación de que se están aburriendo.

El sistema para guardar las partidas es igual al de las consolas: sólo se puede salvar en lugares concretos y un número limitado de veces. Gracias a este método y a las absurdas muertes de los protagonistas —que te obligan a volver a empezar una y otra vez—, el juego va acumulando puntos para ganar el premio al título más lento de la historia. En definitiva. *Martian Gothic* es sólo apto para los incondicionales del género de terror con mucho tiempo libre.

PCJ

Este zombi vigila el turboaspersor y, aunque lo mates, tarde o *temprano se volverá a levantar.*

VEREDICTO FINAL

LO BUENO: Banda sonora apropiada; argumento atractivo; fondos bien trabajados.

LO MALO: Jugabilidad pésima; movilidad deficiente de los personajes; fallos de programación.

CONCLUSIÓN: Pretende aportar novedades al género de terror, pero sin mucho éxito.

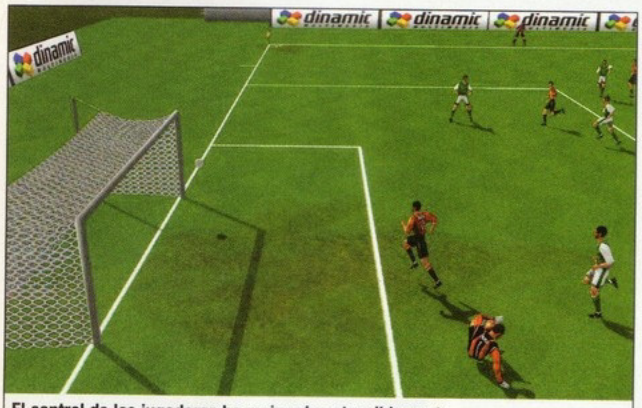
PARA PCJuegos y Jugadores — ACEPTABLE — 58%

WEB: www.talosoft.com/martiangothic/

CATEGORÍA:	Simulador deportivo	**PRECIO:**	3.995 pesetas
FABRICANTE:	Dinamic Multimedia	**REQUISITOS:**	P150; 32 MB de RAM; 200 MB libres; tarjeta gráfica; DirectX 7
EDITOR:	Dinamic Multimedia	**RECOMENDAMOS:**	P233; 64 MB de RAM; tarjeta aceleradora 3D; DirectX 7
DISTRIBUIDOR:	Dinamic Multimedia (Tel: 902 380 382)	**MULTIJUGADOR:**	Hasta 12 jugadores

PC Fútbol 2000: Selección Española

Dinamic nos ofrece su visión de la Eurocopa con una adaptación de *PC Fútbol* a la competición de selecciones que ha suprimido gran parte del *manager*. Aquí son los organizadores del evento los que fijan los precios de las entradas y de los bocadillos con el beneplácito de la UEFA, así que el juego se centra solamente en el apartado deportivo.



El control de los jugadores ha mejorado ostensiblemente.

Las opciones de juego van desde los partidos amistosos hasta la fase final del Europeo. Además, si crees que es una injusticia que Moldavia no esté en la fase final, puedes empezar por la ronda clasificatoria para conseguir subsanar tamaña injusticia.

El juego mantiene la misma interfaz que su predecesor, con parte de los personajes animados que, mediante el sistema de mensajes, te informan sobre el estado de la plantilla. Pero, básicamente, tu misión es configurar los entrenamientos, establecer el once inicial y jugar los partidos. Es en este último apartado donde residen los cambios más sustanciales. El poco aliciente que ofrece hacer de *manager* en la Eurocopa se ve contrarrestado por las mejoras realizadas en el sistema de disputa de los partidos. En esta nueva versión, es más fácil controlar a los jugadores, aunque la IA sigue siendo muy pobre y tanto las animaciones como los comentarios de Michel y José Ángel de la Casa están poco integrados en el juego.

Nos alegramos de que Dinamic haya puesto empeño en pulir el control de los jugadores en los partidos interactivos. Las limitaciones que impone la Eurocopa a un *manager* habrían empobrecido mucho este juego. Ahora sólo queda dotar de cierta inteligencia a los jugadores para que en la próxima entrega de PC *Fútbol* podamos hablar de un excelente *manager* con un simulador potente.

PCJ

VEREDICTO FINAL

PARA PCJ Juegos y Jugadores

INTERESANTE

69%

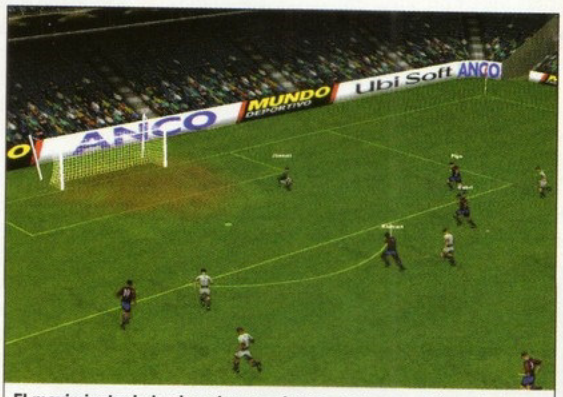
WEB: www.dinamic.com

CATEGORÍA:	Simulador deportivo	**PRECIO:**	4.995 pesetas
FABRICANTE:	Ubi Soft	**REQUISITOS:**	P150; 32 MB de RAM; 50 MB libres en el disco duro; tarjeta de vídeo de 2 MB
EDITOR:	Ubi Soft	**RECOMENDAMOS:**	PII 266; 32 MB de RAM; tarjeta aceleradora 3D
DISTRIBUIDOR:	Ubi Soft (Tel: 93 544 15 00)	**MULTIJUGADOR:**	No

Barça Manager 2000

Si eres un seguidor del Barça, este *manager* futbolístico te permitirá ser *positifo* y conquistar los cuatro torneos que se le han escapado al club esta temporada. De todas formas, aunque es un producto para incondicionales culés, también cabe la posibilidad de gestionar otros clubs, tanto españoles como de las tres ligas europeas más potentes (Italia, Alemania e Inglaterra).

Dispones de una serie de ventanas e iconos desde los que llevar a cabo fichajes, organizar la pretemporada, preparar los partidos y disputarlos. A diferencia de *PC Fútbol*, la interfaz muestra algunas lagunas, como tener que remontar ventanas para poder continuar con el partido o la dificultad para buscar un equipo con el que negociar fichajes. Los jugadores se guían exclusivamente por las ofertas económicas. Basta con ofrecer «pasta» para que el jugador abandone rápidamente el equipo en el que juega. Factores como estar bien en un club no influyen en los traspasos.



El movimiento de los jugadores es bueno, pero no podrás catarlo.

Los partidos se disputan empleando tres tipos de visionado: un sistema en el que ves sólo iconos que se mueven sobre el campo, una perspectiva isométrica que abarca todo el campo y un modo de simulación 3D. En la perspectiva isométrica, los jugadores son diminutos y no guardan las proporciones con el balón, pero es la mejor manera de seguir el encuentro. Por su parte, el modo 3D es el más espectacular, ya que goza de un buen motor, resulta fluido y los movimientos de los jugadores son bastante realistas. De todas formas, no esperes poder intervenir en los partidos *gamepad* en mano: *BM2000* sólo permite el visionado.

El juego no aporta nada sustancial al mundo de los *manager*. Las opciones de configuración, la interfaz y las múltiples opciones de gestión son mucho mejores en *PC Fútbol*, así que sólo es recomendable para los incondicionales azulgrana.

VEREDICTO FINAL

PARA PCJ Juegos y Jugadores

PRESCINDIBLE

49%

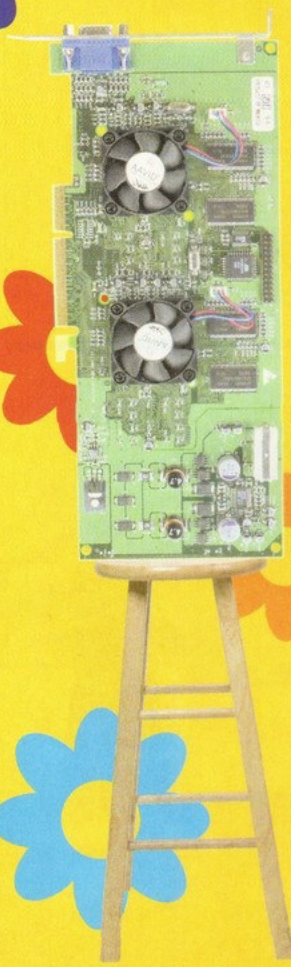
WEB: www.ubisoft.es

HARDWARE

JULIO 2000

LA GUÍA DEL HARDWARE NECESARIO PARA JUGAR

ESCOGE TU PAREJA IDEAL



Voodoo5 5500

GeForce2 GTS

Redactor de PCJ

HMENÚ

ACELERADORAS 3D:

La próxima batalla está a la vuelta de la esquina

Cómo puntuamos en esta sección

Hemos visto lo suficiente como para saber que una tecnología alucinante resulta estéril si no sirve para que jugar sea más divertido. Los análisis se basan en nuestras pruebas de los equipos y accesorios, aunque si podemos recurrir a los fríos números para compararlos con otros dispositivos de su misma categoría, encontrarás las cifras en nuestra prueba de rendimiento. Entre nuestras pruebas y las pruebas de rendimiento, serás capaz de discernir qué dispositivos debes comprar y cuáles no.

Premio «Selección»

Cada mes, premiamos a los mejores periféricos, utilidades y equipos de hardware con nuestro premio «Selección». Por lo tanto, cuando veas nuestro logo en un equipamiento de hardware en la tienda de informática, ten por seguro que está entre los mejores.

AVANCE

■ ***¿CUÁL ES LA MEJOR TARJETA?*** ..... PÁG. 90

La batalla entre NVIDIA y 3dfx se repite de nuevo, con nosotros como espectadores de primera mano. Ambas compañías tienen nuevas tarjetas 3D, así que no hemos podido resistir la tentación de probar sus versiones beta.

ANÁLISIS

■ ***PC LIGHT GUN SGA*** ..... PÁG. 92

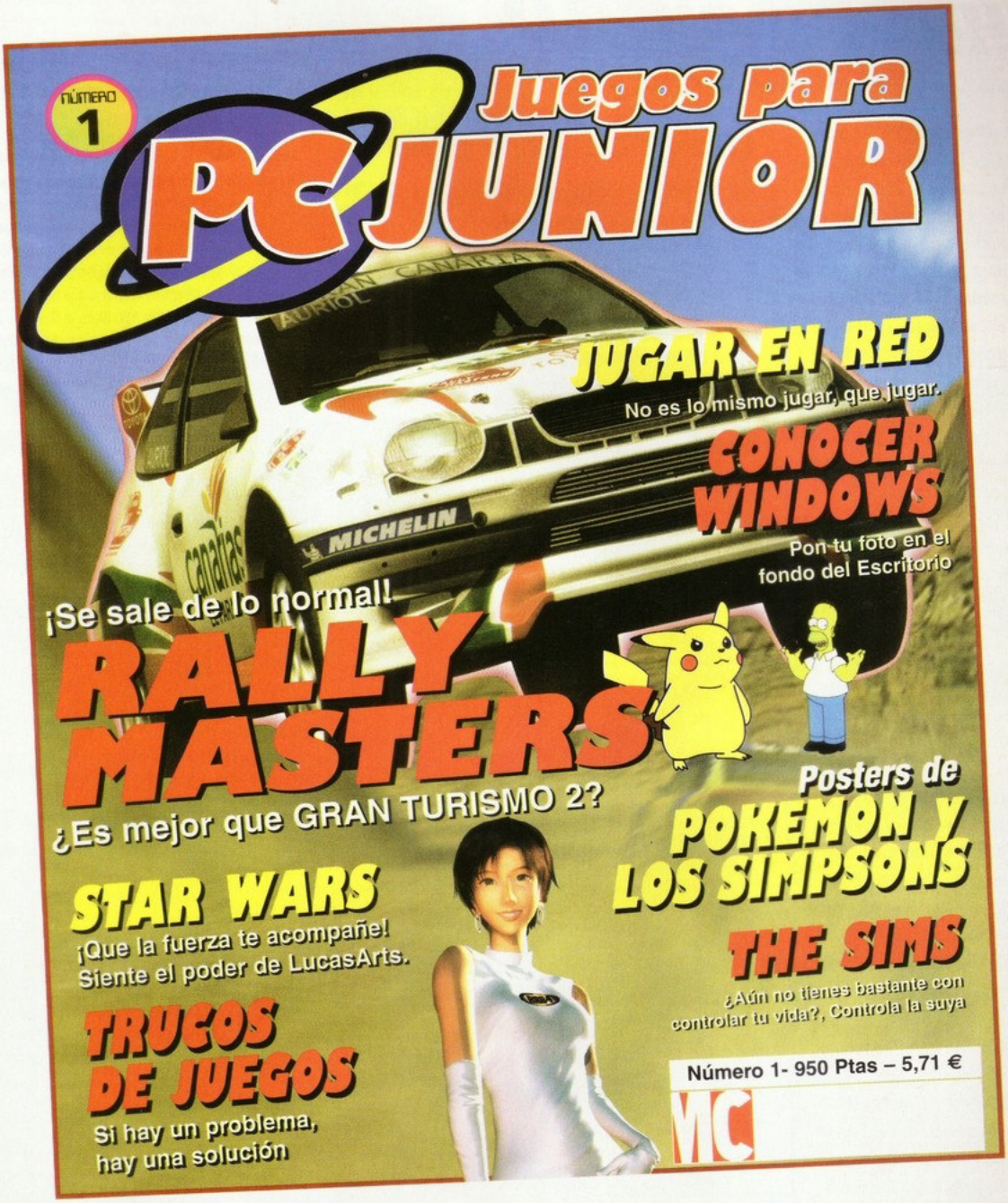
Ya tenemos entre nosotros la última propuesta de Act Labs en el campo de las pistolas. Si hace tres meses te presentábamos su sistema compuesto por dos pistolas, esta vez es una sola. Menos no significa peor.

CARTAS

■ ***CORTO PERO CONCISO*** ..... PÁG. 93

¿Alguna vez te has preguntado qué sucede cuando combinas una parte de genialidad con dos de idiotez? Sí, señor, consigues a nuestro equipo de asesores técnicos. Ellos responderán tus preguntas técnicas y lo que haga falta.

NÚMERO 1 YA A LA VENTA



GRATIS UN CD LLENO DE DEMOS.

TODO LO QUE SE CUECE EN TU PC: TRUCOS, AYUDAS, ANÁLISIS, AVANCES, WINDOWS... PC JUNIOR: TU REVISTA.

Empieza la nueva batalla por la supremacía 3D

Con sus nuevas tarjetas, NVIDIA y 3dfx quieren elevar los juegos a una nueva dimensión

En muchos aspectos, el mercado de las aceleradoras 3D para PC es similar al de las consolas de juegos. En ambos casos existen dos contrincantes que compiten por el primer puesto (3dfx y NVIDIA en el mercado de PC, y Sega y Sony en el caso de las consolas), y también en los dos casos el liderato cambia en ocasiones de uno a otro, según la generación.

En lo que se refiere a las batallas por la supremacía en las tarjetas aceleradoras 3D para PC, la situación ha perdido mucho interés en los últimos años. A pesar de que tanto 3dfx como NVIDIA han luchado duramente para llegar al liderato, en los últimos tiempos NVIDIA ha superado tantas veces a 3dfx que estamos empezando a pensar que 3dfx (recordemos, la compañía que prácticamente puso en marcha la vorágine 3D) es el eterno perdedor.

Pero con cada nueva generación de hardware llegan también esperanzas nuevas para ambos bandos, así como nuevas emociones para los aficionados. Tanto 3dfx como NVIDIA van a lanzar nuevas aceleradoras 3D que deberían estar a la venta para cuando se publiquen estas líneas. En el momento de escribir este análisis no hemos podido contar con el hardware ni los controladores definitivos de la Voodoo5 5500 AGP o la GeForce 2 GTS, aunque hemos podido probar las versiones beta de ambos productos. Así que, para aquellos impacientes que no puedan esperar al análisis definitivo que pretendemos publicar el próximo mes, este avance debería ofrecerles una buena idea de lo que pueden esperar de estas nuevas aceleradoras.

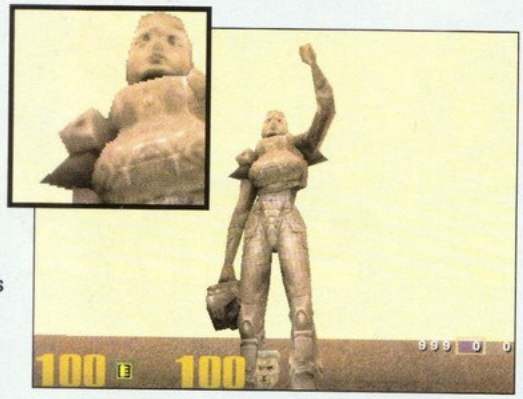
GeForce2 G TS (tarjeta de referencia)

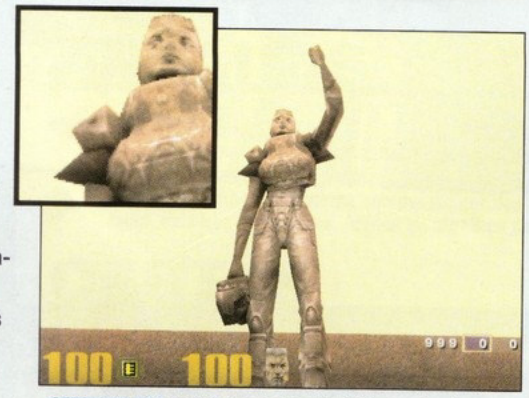
RENDIMIENTO

Velocidad interna de reloj: 200 MHz
Memoria: 32 MB de memoria DDR a 166 MHz (332 MHz efectivos)
Tasa de rellenado de 1,6 GigaTexel
Más de 25 millones de triángulos por segundo

CARACTERÍSTICAS CLAVE

Sombreado píxel a píxel
8 Téxels por ciclo de reloj
***Anti-aliasing* por hardware**
Memoria DDR (Double Data Rate — Doble Tasa de Datos)
AGP 4X (compatible con AGP 2X y 1X)
Color de 32 bits
Pincel y función Z-búffer de 32 bits
Soporte para texturas grandes (hasta 2.048 x 2.048)
Compresión de texturas con DirectX
Soporte completo para DirectX y OpenGL





GEFORCE2 GTS: **Estas dos escenas de QIII muestran las diferencias entre el *anti-aliasing* a pantalla completa desactivado (foto superior), y activado (foto inferior).**

¿QUÉ SIGNIFICA ESTO?

Normalmente, cada año NVIDIA presenta una nueva arquitectura 3D al mercado (por ejemplo, la GeForce), y al cabo de seis meses, dismimuye su tamaño y aumenta su velocidad (por ejemplo, el paso de la TNT a la TNT2). En el caso de la GeForce, NVIDIA ha hecho algo más que ajustar la arquitectura: también ha añadido algunas posibilidades nuevas. Mientras que la GeForce original trabaja a 120 MHz, con memoria SDR/DDR a 150 MHz, la GeForce 2 ha ganado 80 MHz de velocidad interna y 16 MHz en cuanto a velocidad de memoria. El núcleo de la GPU también ha sufrido cambios, que la han puesto en los 25 millones de triángulos por segundo. Además, la nueva tarjeta GeForce 2 GTS incorpora sombreadores de píxel, algo que permitirá a los juegos de mañana generar texturas como roca, madera o agua de un modo más fidedigno.
Y como respuesta a la posibilidad de *anti-aliasing* de pantalla completa de 3dfx, NVIDIA también ha añadido su propia opción de *anti-aliasing* por hardware, que puede trabajar tanto con OpenGL como con D3D sobre cualquier juego actual.

Voodoo5 5500 AGP

RENDIMIENTO

Dos procesadores VSA-100
Velocidad interna de reloj: 166 MHz
Memoria: 64 MB de SDRAM a 166 MHz
Tasa de relleno de 667 MegaTexels
11 millones de triángulos por segundo

CARACTERÍSTICAS CLAVE

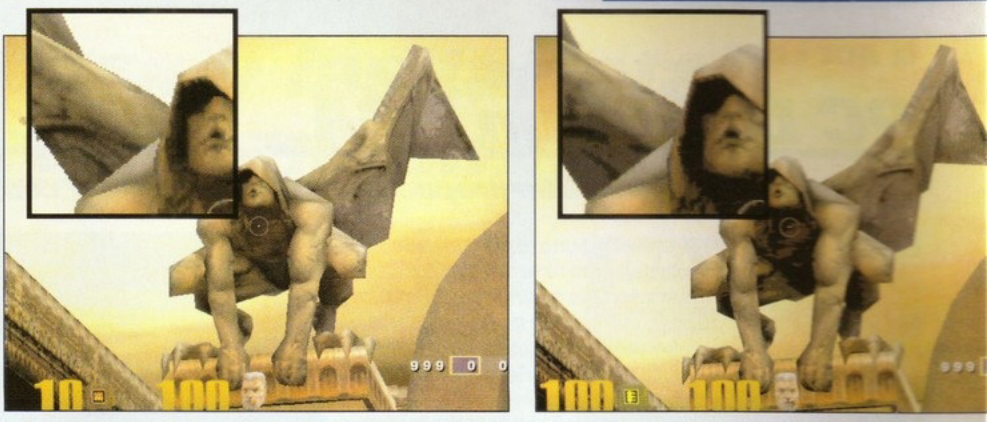
***Anti-aliasing* de pantalla completa por hardware**
Difuminado de movimiento con T-Búffer
Difuminado de profundidad con T-Búffer
Sombras «suaves» con T-Búffer
Reflexiones «suaves» con T-Búffer
AGP 4X (compatible con AGP 2X y 1X)
Color de 32 bits
Pincel y función Z-búffer de 32 bits
Soporte para texturas grandes (hasta 2.048 x 2.048)
Compresión de texturas con DirectX y FXT1
Soporte completo para Glide, DirectX y OpenGL

¿QUÉ SIGNIFICA ESTO?

NVIDIA y 3dfx siempre han seguido una evolución tecnológica muy distinta. Mientras que NVIDIA piensa que el futuro se encuentra en la transformación y la iluminación por hardware (T&L), 3dfx opina que es más importante su T-Búffer, capaz de efectos como el *anti-aliasing* a pantalla completa por hardware. Por tanto, ninguna de las futuras tarjetas Voodoo4 y Voodoo5 incorpora un motor T&L (esto incluye la Voodoo5 5500 que analizamos aquí). En su defecto, todas las Voodoo5 incorporan la capacidad de realizar *anti-aliasing* de pantalla completa, algo que ayuda mucho a eliminar los bordes «aserrados» que acostumbran a existir en los juegos 3D. Lo bonito de esta posibilidad es que funciona, sin más, con todos los juegos existentes. Sí, has oído bien: los juegos no necesitan instrucciones específicas

para aprovecharse de este efecto. Basta cargar cualquier viejo juego basado en Glide, D3D u OpenGL y la opción está lista para ser utilizada. Además (y ésta también es una gran mejora), la nueva línea Voodoo soporta color verdadero de 32 bits y texturas de gran tamaño, con lo que, por primera vez en mucho tiempo, los juegos tendrán un aspecto excelente en las Voodoo.

Aunque en este análisis preliminar sólo estamos examinando la Voodoo5 5500 AGP, en un futuro inmediato deben aparecer la Voodoo5 5000 PCI, la Voodoo5 5500 PCI y la Voodoo5 6000 AGP. Similares en teoría, aunque distintas en cuanto a implementación, todas las Voodoo5 cuentan con un mínimo de dos chips VSA-100 trabajando conjuntamente, de forma similar a las antiguas Voodoo2 conectadas en modo SLI.



VOODOO5: La Voodoo5 cuenta con dos ajustes de *anti-aliasing* a pantalla completa (2x y 4x). Aquí puedes contemplar la diferencia entre los gráficos sin activar esta opción (a la izquierda) y con *anti-aliasing* 4x (a la derecha).

¿A quién le importan las características? ¡Vamos a las cifras!

	3D MARK 2000¥ 800 x 600				3D MARK 2000¥ 1.024 x 768				QUAKE III¥¥			
	3D MARK	JUEGO 1† imágenes por segundo	JUEGO 2†† imágenes por segundo	TASA DE * RELLENO	3D MARK	JUEGO 1† imágenes por segundo	JUEGO 2†† imágenes por segundo	TASA DE * RELLENO	640 x 480	800 x 600	1.024 x 768	1.600 x 1.200
GeForce2 GTS *(tarjeta de referencia)*	5,921	NIVEL DE DETALLE BAJO 125,9 MEDIO 90,2 ALTO 43,5	NIVEL DE DETALLE BAJO 116,4 MEDIO 73,4 ALTO 44,1	544,2	4,239	NIVEL DE DETALLE BAJO 83,7 MEDIO 60,0 ALTO 28,4	NIVEL DE DETALLE BAJO 78,6 MEDIO 61,5 ALTO 41,2	491,5	*Anti-Aliasing* Desactivado 110,5 Activado 47,5	*Anti-Aliasing* Desactivado 97,6 Activado 26,0	*Anti-Aliasing* Desactivado 68,3 Activado 15,6	*Anti-Aliasing* Desactivado 26,7 Activado Falló
Voodoo5 5500 AGP *Tarjeta beta* Anti-aliasing *activado*	3,771	BAJO 77,4 MEDIO 50,3 ALTO 19,1	BAJO 90,0 MEDIO 49,5 ALTO 28,0	382,9	3,250	BAJO 67,6 MEDIO 46,3 ALTO 19,1	BAJO 63,5 MEDIO 46,2 ALTO 28,1	418,3	Desactivado 81,3 Activado ---	Desactivado 79,3 Activado ---	Desactivado 62,2 Activado ---	Desactivado 24,3 Activado ---
2x (nivel de calidad medio) Anti-aliasing *activado*	2,642	BAJO 51,6 MEDIO 37,2 ALTO L 16,6	BAJO 47,6 MEDIO 39,7 ALTO 27,5	184,0	1,741	BAJO 32,1 MEDIO 23,6 ALTO 11.6	BAJO 28,7 MEDIO 26,6 ALTO 22.6	181,0	Desactivado --- Activado 69,5	Desactivado --- Activado 36,9	Desactivado --- Activado 30,9	Desactivado --- Activado 10,2
4x (nivel de calidad alto) Anti-aliasing *activado*	1,160	BAJO 21,3 MEDIO 15,8 ALTO 7,7	BAJO 18,9 MEDIO 17,3 ALTO 15,6	71,6	612	BAJO 11,8 MEDIO 8,8 ALTO 4,4	BAJO 9,7 MEDIO 8,6 ALTO 7,8	63,7	Desactivado --- Activado 37,2	Desactivado --- Activado 20,3	Desactivado --- Activado 10,9	Desactivado --- Activado Falló

¥ 3D Mark 2000: Prueba realizada en color de 32 bits con Z-Búffer de 24 bits y búffer triple.

¥¥ *Quake III:* Todas las pruebas realizadas en color de 32 bits con texturas de 32 bits y todos los efectos gráficos al máximo.

† El juego 1 es una demo de simulador de vuelo.

†† El juego 2 es una demo de juego de aventuras.

* Las cifras de la tasa de relleno son en modo multitextura y no son excesivamente representativas del rendimiento real debido a la nueva arquitectura de estas dos tarjetas.

¿Qué significan todos estos números?

Aunque no estamos mostrando el rendimiento de los productos acabados que se podrán comprar, los resultados deberían ser una buena muestra de lo que cabe esperar. En el caso de la Voodoo5 5500, contamos con las cifras de rendimiento obtenidas con y sin *anti-aliasing*, tanto en DirectX (3D Mark 2000) como en OpenGL (*Quake III*). En el caso de la GeForce2 GTS, sólo hemos obtenido valores con el *anti-aliasing* activado con OpenGL. Existen dos razones para ello: 1) Activar el *anti-aliasing* en OpenGL sólo requiere la pulsación de un botón, mientras que en D3D esta característica la controla una barra de desplazamiento con muchos niveles, algo que nos obligaría a hacer muchísimas pruebas para obtener una aproximación certera del rendimiento. A pesar de esto, hemos tomado capturas de pantalla situando la barra de desplazamiento en su nivel más alto para que podáis observar el resultado. 2) La utilidad *anti-aliasing* para D3D de la GeForce2 parece algo inestable en esta beta. En algunas ocasiones, se ha desactivado automáticamente en ciertos juegos, lo que hace prácticamente imposible realizar pruebas comparativas.

A estas alturas, la Voodoo5 5500 parece un contrincante más adecuado para la GeForce original que para la GeForce2 GTS. Es de esperar que la verdadera competencia se desvele cuando aparezca la Voodoo5 6000 AGP.

■ ACT LABS

PC Light Gun SGA

Una propuesta interesante, pero con pocos juegos compatibles.

FABRICANTE
Act Labs
www.actlabs.com

DISTRIBUIDOR
Herederos de Nostromo
Tel: 91 304 39 78

PRECIO (SIN IVA)
13.784 pesetas

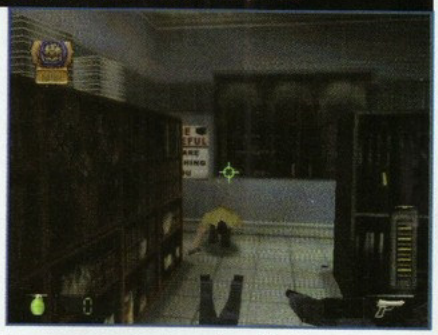
JUEGOS COMPATIBLES
- La Jungla de Cristal: Trilogía 2
- Top Shot
- Critical Mass
- Deer Hunter 3
- Cabela Big Game Hunter 3
- Backcountry Mayhem
- Varios mods de *shooter* en primera persona

La marca Act Labs no para de innovar. Si leíste nuestro número de hace dos meses, recordarás que analizábamos la PC Light Gun, un novedoso modelo de dos pistolas doradas. Pues bien, ahora ha llegado a nuestras manos la versión sencilla, llamada PC Light Gun SGA, que consta de una sola pistola. Se trata de un producto bien pensado en términos ergonómicos, revestido de un par de suaves capas de caucho, y sin ningún borde agudo que pueda resultar incómodo, excepto quizá en el puente entre el cañón y la empuñadura. Además, llena la mano generosamente, la longitud del cable es suficiente y el tamaño es perfecto.

Además del gatillo, el arma tiene dos botones laterales algo incómodos cuando se intenta pulsar uno de ellos. La razón por la que se incluye uno a cada lado es que así tanto los jugadores diestros como los zurdos pueden usarlos. Visualmente, la pistola presenta un diseño demasiado sobrio, con cierto aire futurista. De todas formas, con ese color tornasolado y la forma redondeada, puede parecerte perfectamente un secador de pelo. Además, ¿por qué no usar ese cómodo caucho negro para fabricar una pistola tipo Magnum o Uzi, o algo con lo que los amantes del fuego cruzado nos sintamos como en el mundo real?

El paquete incluye tres demos jugables, que saben a poco, ya que lo primero que hace falta para disfrutar de una pistola es que existan juegos compatibles. Las demos son las de *La Jungla de Cristal: Trilogía 2* y dos *shooters* llamados *Top Shot* y *Critical Mass*. Este último es bastante pobre visualmente, pero en más de una ocasión te descubrirás cerrando la ventana o la luz, listo para echar una partida pistola en mano. Por su parte, *Top Shot* tiene todos los condicionantes para simular la utilidad de un arma como instrumento de diversión. El juego te mete en un campo de tiro en el que puedes disparar a blancos de papel acercándolos o alejándolos, o a siluetas de bandidos e inocentes que aparecen por sorpresa. También hay un campo en el que se mueven liebres de cartón a distintas velocidades y distancias, y una prueba de tiro al disco para pulsos realmente precisos. Hay 20 armas para elegir, todas reales, y hasta tienes una sección donde te indican los cuidados que debes tener con las armas de fuego.

La Jungla de Cristal: Trilogía 2 es un buen banco de pruebas para esta pistola.



Donde las cosas se ponen sangrientas de verdad es en la demo de *La Jungla de Cristal: Trilogía 2*, sobra explicar todas las diferencia que entraña jugarlo con el ratón o con la pistola: se pueden resumir diciendo que es cien veces más realista. Sólo esperamos ver si aparecen nuevos títulos compatibles con esta pistola.

VEREDICTO FINAL

PROS Es un producto bien diseñado y cómodo; fácil de instalar; «dispara» el nivel de realismo.

CONTRAS Pocos juegos compatibles todavía; botón auxiliar incómodo.

CONCLUSIÓN Un *shooter* jugado con esta pistola representa una experiencia realmente emocionante.

El tiempo pasa y las tarjetas aceleradoras también...

En esto de la informática, quien no se pone al día, no es nadie. Pero eso no significa que tengas que gastarte una fortuna. Existen buenas soluciones a precios asequibles. También resolvemos casos dignos de *Expediente X* en los que una ampliación de memoria parece la responsable de una mayor latencia en las partidas *on line*.

Renovarse o morir

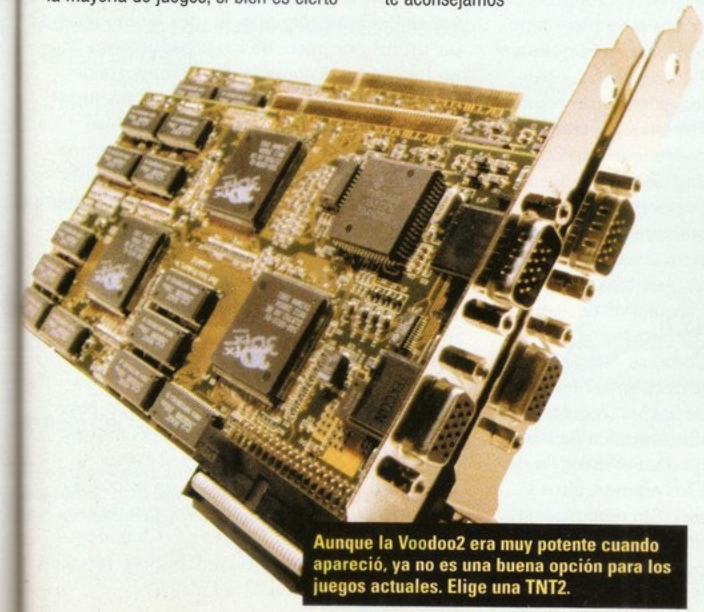
Soy un lector de vuestra revista desde que empezasteis, y la encuentro muy buena, no como otras, que hablan bien de quien más les paga. Mi duda es la siguiente: yo sólo utilizo el ordenador para jugar y me gustaría comprarme un procesador y una placa madre nueva para actualizarlo. ¿Qué combinación me aconsejáis teniendo en cuenta que soy un chico joven con un presupuesto normal?

Si os sirve de algo, lo que tengo ahora es un PII 233 con placa base Microstar LX, 128 MB de RAM, tarjeta gráfica Maxi-Gamer Cougar y 20 GB de disco duro.

Muchas gracias por atender mi pregunta y espero vuestra respuesta en la próxima revista.

David Sánchez Varas (a través de Internet)

Ten en cuenta que tu ordenador cuenta con los requisitos mínimos para jugar a la mayoría de juegos, si bien es cierto que probablemente no puedas hacerlo en todo su esplendor. Teniendo en cuenta esto y tu limitado presupuesto, creemos que la mejor opción es escoger el procesador que está a punto de desaparecer. Aunque parezca una incongruencia, piensa que cada vez que sale un procesador nuevo, éste suele ser carísimo, mientras que los anteriores bajan rápidamente de precio; poco después bajan todavía más porque se dejan de fabricar. Ten en cuenta que uno de los ordenadores de la redacción es un PII a 450 MHz y que aún no lo ha dejado fuera de combate ningún juego. De este modo, si te sobra algo de pasta y puedes invertirla, te aconsejamos que adquieras una tarjeta con chip TNT2, como la Riva, que tiene una buena relación calidad/precio. Sobre la placa base, deberías tener en cuenta futuras ampliaciones, aunque es probable que el próximo equipo que adquieras sea de IV generación y que necesites cambiar la placa otra vez. No te gastes mucha pasta en ella, pero te aconsejamos que sea de marca (Asus, QDI, Soyo), ya que son más fiables.



Aunque la Voodoo2 era muy potente cuando apareció, ya no es una buena opción para los juegos actuales. Elige una TNT2.

Tarjeta gráfica

Me gustaría comprarme una nueva tarjeta de vídeo para mi ordenador, pero no quiero gastarme mucho más de 10.000 pesetas. ¿Debería comprarme una Voodoo 2 de 12 MB? ¿Lo que necesito es una Banshee? ¿Es mejor que consiga una TNT 1 o 2? Actualmente, tengo un AMD K6-2 con 32 MB de RAM y una ATI RAGE II de 8 MB.

Ni se te ocurra comprar una Voodoo2 o una Banshee. Si andas justo de dinero, opta por la TNT2. Además, actualiza la RAM tan pronto como sea posible, incluso antes de preocuparte por tu tarjeta de vídeo. Con sólo 32 MB de memoria, podrías comprarte la tarjeta de vídeo más rápida del mercado y los juegos seguirían yendo a trompicones. Como mínimo, debes tener 64 MB, aunque te recomendaríamos 128 o más.

RAM perversa

Acabo de comprar e instalar 64 MB de SDRAM a 100. Desde la instalación, he sufrido una mayor latencia cuando juego en Internet. ¿Puede ser culpa de la nueva RAM? Antes, mi ping solía ser de unos 300 ms o menos, mientras que ahora la media es de 700 o más. Tengo un módem de 56 kbps y utilizo un proveedor de servicios de Internet gratuito.

Además, me gustaría saber si existe algún tipo de software que pueda hacer que la conexión a Internet sea más rápida. He oído que existen programas de este tipo, pero no sé cómo se llaman.

B. H. (a través de Internet)

No se nos ocurre ninguna razón por la que tu nueva RAM pueda provocar un ping mayor. Para asegurarte de que la causa no reside en la RAM, puedes sacar la nueva DIMM y ver si todavía tienes el mismo ping. Para mejorar la velocidad de tu módem, un buen programa es Winboost (www.magllass.com). No sólo potenciarás la velocidad del módem, sino que también hará que todo tu equipo vaya más rápido. Modem Booster (www.inklineglobal.net) también es una buena opción.

¿La ATI RAGE 2 es suficiente?

Hola a todos: En primer lugar felicitarlos por la fantástica revista sobre juegos de «ordenatas» que publicáis (en serio: mola mucho). En segundo lugar, me gustaría que me aconsejarais sobre lo que tengo que hacer. Tengo un PIII 450 con una ATI RAGE II y me gustaría saber si con ese modelo de tarjeta me vale por ahora o si ya va siendo hora de que la cambie, ya que hay algunos juegos que se me relentizan o que se ven peor que en otros ordenadores del mismo modelo, pero con otra tarjeta (por ejemplo, *SWAT 3* o *Unreal Tournament*).

En tercer lugar, tengo un problema con los trucos de *SWAT 3* que publicasteis en la revista de este mes: no me van. Teóricamente te tiene que salir una pantalla cuando le das a mayúsculas y [°], pero a mí no me sale nada y no sé dónde poner los códigos.

Muchas gracias por atenderme.

Guillermo (a través de Internet)

Cuando los *frames* empiezan a llegar a trompicones es mejor aplicar un *plan renove* a la tarjeta gráfica, así que te aconsejamos una visita a tu tienda de informática y busques algo nuevo. De momento, lo más compatible y que mejores resultados está dando son las tarjetas basadas en el chip TNT2. En cuanto al tema de los trucos, ¿has pulsado las teclas al mismo tiempo?

¿NECESITAS AYUDA?

Si quieres hacer una pregunta o comentario de tipo técnico, o simplemente quieres contarnos tus problemas, escribe a:

HCartas PCJ
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

o envía un mensaje por correo electrónico a:
pcj@mcediciones.es

Kunark, la aventura continúa

Con la nueva expansión, nos ha vuelto a entrar el gusanillo por el mundo de EverQuest.

Cuando *EverQuest* apareció en marzo del año pasado, se arruinaron muchas vidas sociales; el trabajo se detuvo; una nueva y enfermiza pasión cautivó los corazones de los jugadores, jóvenes y veteranos, y la población de ratas y murciélagos de un pequeño mundo de fantasía llamado Norrath fue diezmada. El juego nos robó más tiempo de nuestras vidas de lo que jamás pudo esperar hacerlo la televisión.

La adicción ha vuelto. Tras haber superado el hábito hace varios meses, fui capaz de vivir mi vida sin *EverQuest* hasta el lunes 24 de abril, cuando apareció el nuevo continente de Kunark en los servidores de *EverQuest*.

Para todos aquellos a quienes no os suene *The Ruins of Kunark*, os diré que es una expansión que no sólo introduce todo un nuevo continente, sino que también ofrece una nueva raza jugable: los Iksar, una especie de reptiles que empiezan con excelentes habilidades natatorias y poderes regenerativos, pero que son odiados por todas las demás razas.

Los Iksar son una malvada raza formada por guerreros, chamanes, nigromantes, caballeros oscuros y monjes de una orden caótica. Es la única raza del juego, aparte de los humanos, que pueden ser monjes, lo que ha causado que muchos jugadores se lancen al mundo de las artes marciales de los reptiles.

El juego introduce muchas zonas nuevas, nuevos monstruos y personajes no jugables, importantes mejoras gráficas y la posibilidad de que los jugadores superen la barrera del nivel 50. Además de las nuevas tierras, la mejora más notoria está en los gráficos. Verant utiliza más texturas y polígonos para aumentar la belleza gráfica, con árboles que oscilan al viento y algunos monstruos que quitan el hipo. Por desgracia, estos cambios exigen más requisitos de sistema. Correr por el campo alrededor de Cabilis, la ciudad de los Iksar, hace que la velocidad de *frames* sea notablemente menor que en un área como West Karana. Aun así, el impacto en los requisitos de sistema no es tremendo.

El juego introduce muchas zonas nuevas, nuevos personajes, importantes mejoras gráficas y la posibilidad de que los jugadores superen el nivel 50.

Los Iksar, la nueva raza de EverQuest con aspecto de reptil, es universalmente odiada por el resto de razas.

¿Cómo se puede llegar a las nuevas tierras? Hay barcos que zarpan regularmente desde Antonica (la zona principal) y Faydwer (la tierra de los enanos, elfos y gnomos). Sin embargo, si un jugador no tiene el disco de expansión, no podrá acceder a las nuevas tierras.

Si ya tenías el juego de importación, la expansión no afectará la cuota mensual (el primer mes de conexión es gratuito y después se pagan 10 dólares mensuales). Sólo tienes que instalar la nueva versión del juego y activar el nuevo continente introduciendo un código.

Encarnar a un personaje de los Iksar en Kunark funciona exactamente igual que encarnar a otro personaje en cualquier lugar (los escorpiones, escarabajos, sanguijuelas de pantano y *frogloks* reemplazan a los murciélagos y serpientes como carnaza inicial para tus cacerías, y a medida que ganes habilidades te desplazarás a otras áreas para matar bichos aún mayores). La raza Iksar es particularmente conflictiva, así que no esperes líderes corteses ni sabios. En la mayoría de casos, te dan las misiones a regañadientes, y la mayoría de personajes no jugables de Cabilis son muy poco cívicos. La terrible relación de los Iksar con las demás razas dificulta su adaptación a otros continentes. Además, deben evitar a los personajes no jugables de otras razas a cualquier precio hasta que consigan un poder aceptable.

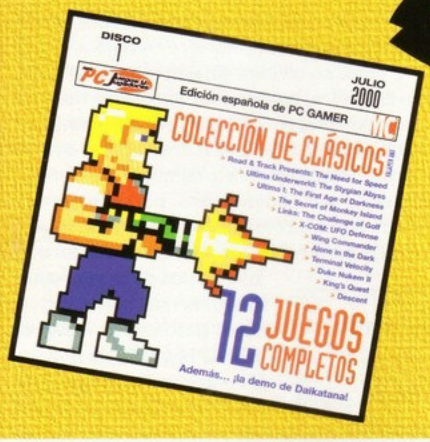
Tras pasar un montón de horas en el nuevo continente, hubo una cosa que cada vez se hizo más patente: la idea de interpretar un rol por parte de los jugadores *on line* no ha cambiado mucho. En la mayoría de casos, especialmente con los Iksar, los jugadores muestran rasgos que no encajan mucho con el entorno. Por ejemplo, en una ocasión me asedió una horda de enemigos más rápidos que yo, por lo que no tuve más remedio que enfrentarme a ellos esperando lo peor; un congénere Iksar, que era nigromante, llegó y empezó a lanzar conjuros para curarme y que pudiera hacer frente a la amenaza. Agradecí su generosidad, por supuesto, pero no encajaba mucho con la ética egoísta de los Iksar.

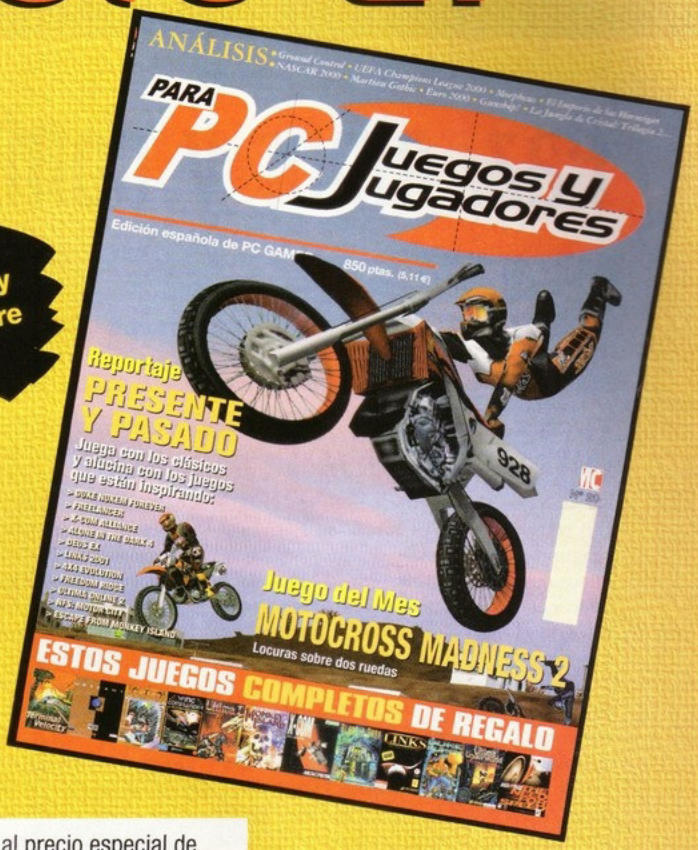
Por fortuna, habrá mucho tiempo para desarrollar las habilidades interpretativas en el nuevo continente. Tanto si en su momento compraste el juego de importación y decides hacerte con el disco de ampliación como si adquieres el lote completo que ahora distribuye Ubi Soft, la adicción está asegurada.

Suscríbete a:

PARA QUE TE INFORMES:
• Imágenes y noticias sobre juegos que te sorprenderán

PARA QUE JUEGUES:
• Los mejores juegos y productos de hardware que necesitas





Deseo suscribirme a ***Juegos y jugadores para PC*** por un año (12 números) al precio especial de 8.160 ptas. (20% de descuento).
Resto de Europa: 12.995 ptas. Resto del mundo: 17.695 ptas. (vía aérea).

Nombre y apellidos: .....
Calle: .....
Población: .....
Provincia: ..... C.P.: .....
Teléfono: ..... Firma:

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) o American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Caducidad: ☐☐ / ☐☐ Firma:

☐ Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal

Banco/caja de ahorros: .....
Calle: .....
N.º: ..... Población: .....
C.P.: ..... Provincia: .....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (Nº de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: .....

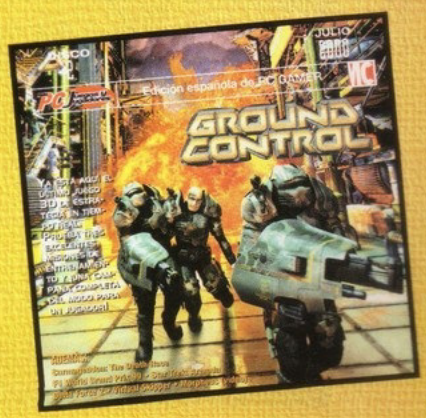
Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A.

(Firma del titular)

..... (Población), a ..... (Fecha) de ..... (Mes) de 1999

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:
MC Ediciones, S.A.
Pso. San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 58
Fax: 93 254 12 59

PARA QUE TE ORIENTES:
• Las guías más completas y los trucos clave



Paz, amor y comprensión

A nadie le gusta que le decepcionen, pero quizás deberíamos pensarlo dos veces antes de enviar *e-mails* llenos de inquina a los fabricantes.

Siempre procuramos ser lo más honestos posible en lo que respecta a un juego o a un tema en concreto e intentamos justificar siempre cualquiera de nuestras críticas con razonamientos bien sólidos. Pero la cuestión ahora no es ésa... todos tenemos diferentes gustos y diferentes grados de tolerancia. La cuestión es que esta vena de sinceridad nos ha llevado a pensar en nuestras reuniones con los fabricantes.

Muchas veces hemos podido ver a miembros de la prensa (no mencionaremos nombres) hacer gestos de amable aprobación con la cabeza, mientras contemplábamos la interminable presentación de un juego que a todas luces era de baja calidad, amenizada por la monótona perorata de su fabricante. Debemos admitir que, en nuestros comienzos, todos hemos actuado de forma parecida; al principio sentimos que no somos quién para juzgar.

Pero, sin embargo, uno pronto se da cuenta de que resulta verdaderamente hipócrita alentar la idea de que un juego va por buen camino para luego dejarlo por los suelos cuando llega la hora de escribir el análisis. Si en más de una ocasión nos hubiéramos decidido a aportar alguna crítica constructiva durante alguna de estas presentaciones previas, probablemente hubiéramos podido evitar un mar de frustraciones. En realidad, al final resulta que la mayoría de los fabricantes disfrutan con este tipo de aportaciones. Como todos sabemos, a veces resulta difícil mantener un punto de vista objetivo cuando te has tirado una buena parte de tu vida trabajando en algo; por eso la mirada ajena puede poner de relieve un montón de problemas que los diseñadores ni siquiera sabían que existían.

Y todo esto nos lleva a ti, el jugador. Puede que un fabricante no frecuente los *fórums*, ni responda directamente a tu mensaje de correo electrónico pero, créenos, a los fabricantes les encanta recibir opiniones sobre sus juegos, tanto favorables como desfavorables. Como es lógico, escribiendo «¡tú apestas y tu juego da asco!» o guarrindongadas de peor calibre no consigues más que quedar como un «merluzo». Si hay algo del juego que no te gusta, explica por qué no te gusta y sugiere cómo debería hacerse. Por otro lado, si un juego te gusta, asegúrate de enviar una nota al equipo, felicitándolos por el excelente trabajo realizado y animándolos a hacerlo incluso mejor la próxima vez. Podemos asegurarte que en esta revista valoramos mucho ambos tipos de opiniones sobre nuestro trabajo.

Escribiendo «¡tú apestas y tu juego da asco!» o guarrindongadas de peor calibre no consigues más que quedar como un «merluzo».

Pero, no olvides, sin embargo, que todos vivimos en el mundo real. Puede que tus sugerencias sean geniales, pero debido a innumerables factores como son el tiempo, el dinero, las licencias, la potencia de que disponen los sistemas más comunes, etc., puede que, en un momento determinado, no sean viables.

La mayoría de los miembros que forman los equipos de diseño son exactamente como tú y como nosotros; se metieron en este negocio porque les encantan los juegos y su objetivo es llegar a hacer el mejor juego posible. Nadie se siente más frustrado que ellos ante la imposibilidad de incluir todas y cada una de las geniales ideas que van surgiendo durante las sesiones de planificación y *brainstorming*. Te quedarías parado si pudieras ver la cantidad de discusiones que se dan entre los miembros del equipo cuando deciden qué y cuánto deben abordar en cada nueva versión de una franquicia. Lo más divertido de todo es que, sea cual sea el resultado final, los críticos siempre van a tener algo que objetar.

Lo que supuestamente estamos tratando de decirte es que quien hace los juegos es gente real; gente que dedica gran parte de su vida a crear los títulos que nosotros jugamos. Sí, es un negocio, pero con el talento que la mayoría de ellos posee, podrían estar ganando mucho más dinero trabajando en cualquier otra industria. Salvo unas pocas excepciones, la mayoría sienten tanta pasión por los juegos como tú y no hay nada que deseen más que hacer un juego que llegue a ser apreciado por todo el mundo.

Si realmente quieres colaborar a que esta industria prospere y se consolide, piénsatelo dos veces antes de cargar contra alguien. En vez de eso, míralo como una oportunidad para ejercer una influencia positiva y deja que los diseñadores conozcan cuáles son tus objeciones. Ofrece unas cuantas sugerencias sobre cómo mejorar las cosas. Al fin y al cabo, todos nos beneficiaremos de ello.

Incluso los grandes juegos pueden mejorar si los desarrolladores son advertidos a tiempo de sus pequeños fallos.

El beso de la muerte

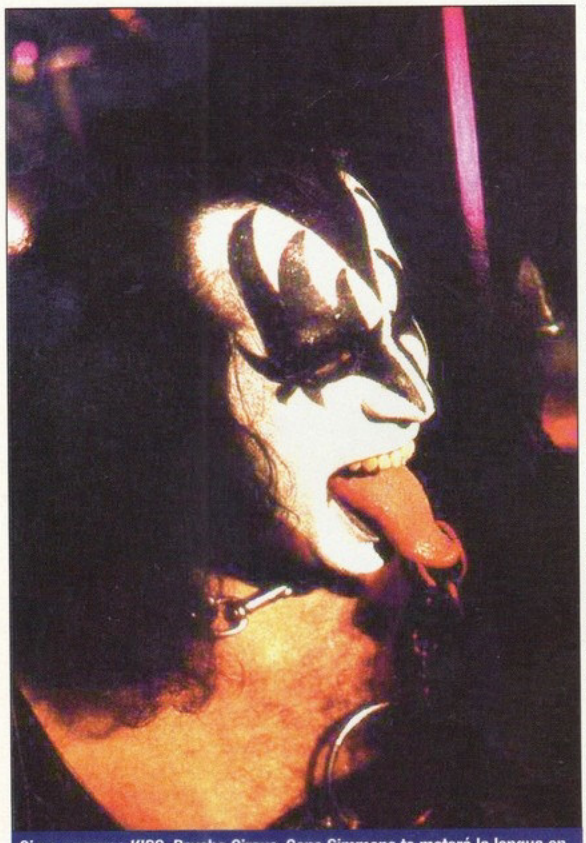
¿Un *shooter* basado en el grupo de rock KISS? La idea es tan estrafalaria que quizá funcione.

Después de vivir en Japón durante un año, la mente de uno se vuelve insensible a lo más extravagante. El peor trauma que he sufrido este año son unas alucinaciones extrañas en las que alguien está haciendo un *shooter* en primera persona basado en KISS, ese «clásico» grupo de los setenta.

Si perteneces a la comunidad de aficionados a los *shooters* en 3D, probablemente ya sabrás que *KISS* no es, por extraño que parezca, un *mod* para *Quake* elaborado por un hatajo de adolescentes barbilampiños. Los responsables del juego son Third Law Entertainment, con los audaces Gathering of Developers como editores. El equipo está formado por un grupo de ex componentes de ION Storm, lo cual no es difícil (ten en cuenta que, aproximadamente, un 58% de los diseñadores de niveles de la industria han trabajado en algún momento en *Daikatana*). No sé yo qué debe ser más difícil, si acabar *Daikatana* o imaginar una excusa mínimamente convincente para que los miembros de KISS se dediquen a reventar arañas con lanzacohetes.

> No sé qué debe ser más difícil, si acabar Daikatana o imaginar una excusa mínimamente convincente para que los miembros de KISS se dediquen a reventar arañas con lanzacohetes.

La única explicación lógica que se me ocurre es que, durante una de las sesiones de *brainstorming*, alguno de los mandamases de Gathering of Developers confundiera accidentalmente KISS con GWAR (que, para los que no estéis muy metidos en el mundillo del *heavy metal*, es un grupo norteamericano, conocido principalmente por montar unos *shows* en los que sus componentes aparecen ataviados con artilugios de tortura ensangrentados, entre otras delicias plásticas). El universo de GWAR se adaptaría mejor a un *shooter* en 3D, ya que en sus conciertos incluyen receptáculos llenos de sangre y lombrices, a los que son arrojados los miembros de la audiencia más afortunados. En cada concierto, los GWAR aparecen disfrazados de diversos tipos de seres; es como estar viendo *El Show de los Teleñecos*, pero con decapitaciones. Sin duda, eso es infinitamente mejor que ver a un puñado de tipos de geriátrico maquillados como payasos y cantando *Love Gun*. Ni siquiera el diseño artístico del universo Psycho Circus, realizado por McFalane, puede maquillar el hecho de que, como dice el tipo que aparece en la peli *Detroit Rock City*, «¡KISS es una *bazofia*!».



Si no compras KISS: Psycho Circus, Gene Simmons te meterá la lengua en la tráquea.

Los chicos de Third Law parecen ser conscientes de ello y han realizado un buen trabajo disfrazando el mal gusto de KISS con un envoltorio de *shooter* en 3D que, sorprendentemente, no pinta tan mal. El tema consiste en restablecer el poder de los cuatro «ancianos» (o sea, los miembros de KISS) reuniendo su «armadura» (o sea, sus inevitables trajes horteras). Sólo entonces podrás enfrentarte al «Chico Pesadilla», que por lo visto se niega a enfrentarse a nadie que no vaya vestido como un completo idiota. El argumento entero va más allá de mi comprensión de mortal.

Para ser honesto, estoy un poco decepcionado de que el juego no se haya basado en *KISS Meets the Phantom of the Park*, una película sólo igualada hasta la fecha por *Street Fighter: La Película* en términos de hilaridad cinematográfica no buscada. La peli se rodó durante la época de máxima «popularidad» de los KISS e incluye parques de atracciones, científicos locos, monos voladores y talismanes mágicos. Vale, puede que el argumento sea tan apasionante como quitarse restos de «ganchitos» de los dientes sin ensuciarse las uñas, pero la película tiene su reputación (lo creas o no, *Phantom* fue producida por Hanna-Barbera, la productora de *Los picapiedra*). Lo juro, si Third Law incluye un nivel que recree la lucha culminante de KISS contra el robot diábolico de la película, ya nunca más necesitaré otro juego.

¿Conseguirá la nostalgia por los setenta multiplicar las ventas? No sé. Recuerda que el juego *Dukes of Hazzard* de la dichosa PlayStation figura en cabeza de las listas americanas, y el concepto de *Wu-Tang* es tan ridículo como un *shooter* en primera persona basado en KISS (por no mencionar *Cenicienta*). Imaginemos que el juego va bien, eso quizá animaría a Gathering of Developers a producir un juego del «Equipo A» que sea mejor que el de Atari 2600. De todas formas, me haré con una copia de *KISS: Psycho Circus*... Sobre todo si aparece en vinilo.

Una montaña de un grano de arena

«La culpa, querido Bruto, no está en las estrellas, sino en nosotros mismos, que somos seres imperfectos.» Julio César, I, ii

En los setenta, cuando los juegos de tablero llegaron a su apogeo de complejidad y especialización, lo que «de verdad» querías decir cuando te catalogabas como un fanático de los juegos de estrategia militar era: «Soy un bicho raro sin vida social y al que las mujeres rechazan, por lo que tengo todo el tiempo del mundo para descifrar los manuales más densos y dominar las extrañas pero incomprensibles reglas de la logística; si no puedo ligar este fin de semana, quizá al menos pueda capturar Moscú en mis fantasías.» Lo sé muy bien porque era una de esas personas, como todos los otros jugadores que conocí. Aquellos que eran condenados al ostracismo social se mostraban ansiosos por mostrar su experiencia adquirida por la vía dura y usarla como un escudo de superioridad.

Menciono este fenómeno porque es muy posible que el estado actual de los auténticos aficionados a los juegos de estrategia militar sea, hasta cierto punto, una herida autoinfringida. Tras la publicación en 1996 de un juego ambientado en el frente de Rusia, la gente no lo acogió con cartas de ánimo o sugerencias amistosas: fue castigado, repudiado, abofeteado y destripado por toda la audiencia a la cual pretendía entretener. Uno de los diseñadores, con sincera estupefacción ante la crueldad y dureza de la crítica, me dijo: «¿Por qué tendríamos que esforzarnos para contentar a gente a la que no parece posible satisfacer?».

Dejadme contar otro ejemplo: En 1998, cuando salió *The Operational Art of War*, de Norm Koger, una de las primeras respuestas al juego en los foros dedicados a los juegos de estrategia militar fue un largo y venenoso discurso de alguien que decía que había visto como un jeep destrozaba un Panzer, y concluía que esta simple anomalía del juego de Koger lo convertía en un juego sin ningún tipo de realismo. Durante días, este discurso circuló por todas partes, intimidando a los que les encantaba *TOAW* a pesar del puñado de fallos de la primera edición.

Hay que tener en cuenta que esta histeria acusadora era provocada por una conjunción de extrañas circunstancias que confluían en un turno de uno de los escenarios. Incluso de los jugadores que intentaron deliberadamente reproducir el *bug*, pocos lo consiguieron. Las probabilidades de que un jugador no se topara con este *bug* eran entre enormes y astronómicas.

Pero si los jugadores esporádicos estaban ante la duda de comprar *TOAW* y consultaban Internet para ver lo que los «expertos» opinaban durante el apogeo de este flujo de quejas, probablemente concluyeran que era un producto lleno de fallos y que sería mejor gastar el dinero en otra parte.

Este tipo de cosas se repiten una y otra vez. Se inflan pequeños defectos solubles hasta el tamaño de fallos garrafales y después son destrozados por gente que parece experimentar orgasmos cuando encuentran un fallo. Se puede entender que observadores más imparciales del mundo empresarial que se dedican a crear otros tipos de juegos, tras ver este interminable y dañino juego de «te pillé», deduzcan que no merece la pena preocuparse por los juegos de estrategia militar.

Supongo que es imposible cuantificar el efecto que este síndrome ha tenido en el estado actual del género. Según las estadísticas recogidas por PC Data, en 1999, se vendieron en Estados Unidos la «friolera» de 1.298 copias de *The Operational Art of War*. Sacad vuestras propias conclusiones.

> Resulta fácil quejarse de las tendencias del mercado, ciegas y sin alma, como causantes del fin de nuestro género favorito. Pero parte de la culpa recae en nosotros.

Resulta fácil quejarse de las tendencias del mercado, ciegas y sin alma, como causantes del fin de nuestro género favorito. Pero parte de la culpa recae en nosotros, y sería mucho mejor que aprendiéramos a vivir con ello.

Queridos estrategas, no somos predicadores, sabios intelectualmente superiores o sabios de vuelta de todo. En el fondo, no somos más que chiquillos que disfrutan de los soldaditos de juguete en un escenario electrónico.

Quizá *TOAW* no fuera perfecto, pero seguro que no se merecía una crítica tan dura de los fanáticos de los juegos de estrategia militar.

Revisión de hélices

¿Ansioso por descubrir la acción que puede reportarte un helicóptero? Pasemos revista a las últimas tres novedades.

Desde que MicroProse lanzara *Gunship* en 1986 hasta el último trío de simuladores de helicópteros que acaba de aparecer, los títulos basados en estos tanques volantes han supuesto un verdadero puntal en el campo de los simuladores para PC durante casi una década y media. Por supuesto, la increíble capacidad de maniobra y la gran potencia de fuego de estas impresionantes máquinas de guerra contribuyen a su popularidad, pero creemos que lo que realmente hace que se vendan es la crudeza y la inmediatez de los combates.

> La acción en la que se ven inmersos los helicópteros modernos es una especie de guerra de trincheras, apta incluso para los más fieles seguidores de *Quake*.

Aquí no se lanzan bombas inteligentes desde más allá de las nubes, no señor; la acción en la que se ven inmersos los helicópteros modernos es una guerra de trincheras de baja altitud, de bombardeo a corta distancia, en la que incluso casi puedes oler el diesel quemado de tus infortunadas víctimas mientras las rocías con una lluvia de misiles dirigidos por láser. Incluso los más fieles seguidores de *Quake* serían capaces de consagrar su vida a este tipo de lucha. Debido al auge del género, tres importantes lanzamientos casi se han sucedido.

Ka-52 Team Alligator (GT Interactive/Simis)

El primero en arrancar motores es Simis con su *Ka-52 Team Alligator*. Esta secuela del *Team Apache* de 1998 exhibe la última máquina rusa Kamov Ka-52 Alligator en una serie de escaramuzas ambientadas en la Europa del este. A este nuevo título le sobra estilo por los cuatro costados, pero se queda un tanto corto en cuanto a sustancia. Sin duda, los aficionados sabrán apreciar los preciosos gráficos del terreno y las completas opciones de dirección del equipo, pero sus cortas y poco dinámicas campañas y su irregular modelo de vuelo no gozarán de una gran acogida entre los fervientes aficionados a la simulación.

De los tres nuevos simuladores, *Ka-52* probablemente sea el más accesible para un piloto principiante. Ya existe un parche de terceros para el modelo de vuelo (disponible en http://ka52.simarena.com) y, si Simis crea un parche de cosecha propia que permita a los jugadores ajustar la dificultad de la IA enemiga y crear misiones personalizadas, este «aligátor» podría hacer mucha pupa con su dentadura.

Gunship! (Hasbro/MicroProse)

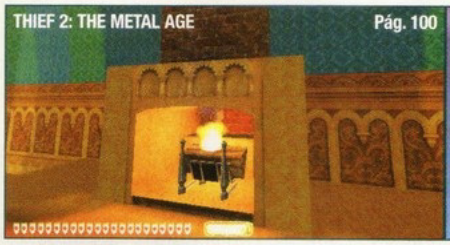
Gunship! llega con el historial más impresionante de todos. El primer *Gunship*, diseñado por Sid Meier y Andy Hollis, se remonta a la época en que Butragueño marcó cuatro goles a Dinamarca en el Mundial de México, y *Gunship 2000*, la secuela de 1991, llegó a convertirse en el modelo a seguir por casi todos los simuladores de helicópteros de combate. Por desgracia, este título parece haber arrancado con la brújula un tanto torcida, ya que vuela en una dirección completamente distinta a la de sus venerados antepasados.

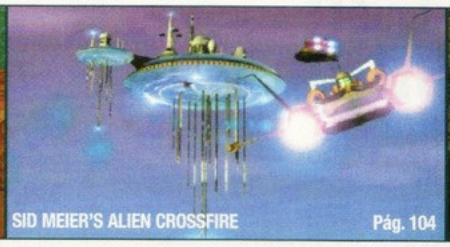
Gunship! ofrece tres modelos de helicóptero para pilotar —AH-64 Apache, Eurocopter Tiger y MI-28N Havoc— y un surtido de escenarios situados en Europa. Aunque goza de espléndidos gráficos, casi todo lo demás resulta bastante pobre. Sus rígidas campañas te obligan a repetir una y otra vez las misiones no superadas hasta que las completas; todas empiezan con tu helicóptero en el aire y tanto la navegación a través de puntos de paso como el sistema de dirección de tu compañero son de lo menos intuitivos que hemos visto jamás. Además, los blancos terrestres enemigos están equipados con un arsenal ilimitado de misiles SAM, por lo que el campo de batalla resulta tan letal que incluso los más expertos pilotos acabarán muertos en menos de diez minutos.

Enemy Engaged: Comanche Vs Hokum (Empire/Razorworks)

Comanche Vs Hokum, que sigue la estela de *Apache/Havoc*, parece ser el simulador más logrado del grupo. *CvH* es un producto extraordinario de pies a cabeza: nos ofrece un tratamiento detallado del nuevo y sigiloso RAH-66 Comanche estadounidense y del Ka-52 Hokum ruso, tres campañas completamente dinámicas y una opción que nos permite importar helicópteros y campañas de *Apache/ Havoc*. La recreación precisa del vuelo y una aviónica sofisticada siempre han constituido el sello distintivo de los simuladores de Razorworks, y su último lanzamiento sigue fiel a su credo. A pesar del elevado nivel de realismo del juego, los principiantes contarán con una opción que les permitirá reducir la dificultad y la fidelidad del modelo de vuelo para facilitarles la vida.

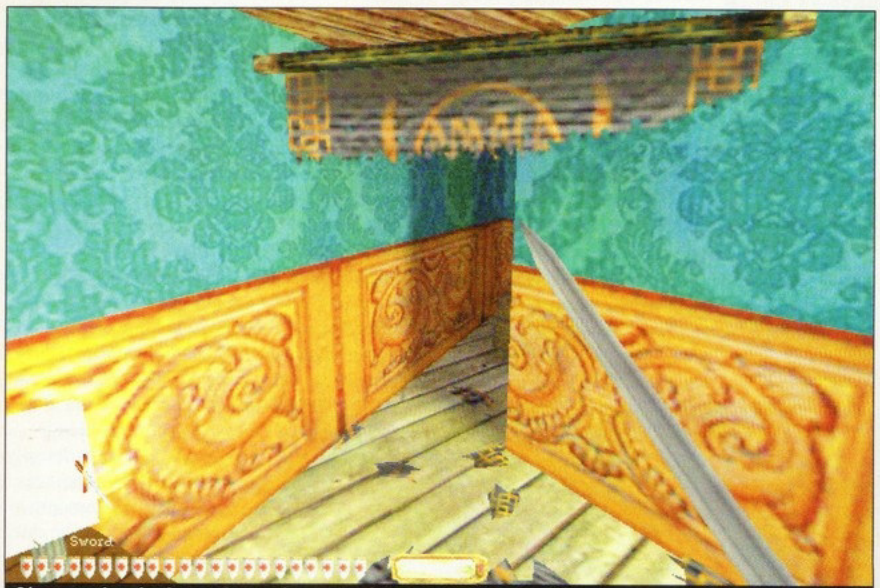
Helicópteros como el AH-64 Longbow pueden protagonizar verdaderas batallas campales en tu PC.





Thief 2: The Metal Age

Algunos de los momentos en *Thief 2* recuerdan a un clásico film de atracos de Hollywood. Se reconoce el terreno antes de cometer el delito, se consultan los mapas y se rompe algún que otro cráneo cuando es preciso. Es un juego emocionante, pero no resulta fácil. Aquí tienes algunas estrategias para cada uno de los 15 niveles con un grado de dificultad normal. Con nuestra ayuda, conseguirás vivir lo suficiente para ingresar en el gremio de ladrones retirados.



Sé un poco imaginativo con la espada y tu creatividad se verá compensada durante el recorrido por el barco de Davidson en el nivel 2.

NIVEL 1

Running Interference

- Lógicamente, el primer nivel es el más sencillo. No necesitarás más que unas cuantas flechas de agua *(water arrows)*.
- En cuanto Basso se ponga en marcha, nada podrá detenerle, así que, para mayor seguridad, apaga cualquier antorcha que encuentres a tu paso.
- Recuerda que no puedes matar a nadie, así que neutraliza con tu porra *(blackjack)* rápidamente a la primera pareja de guardias y sigue adelante.
- En el estante del vino que hay en la cocina te aguarda un sabroso extra.
- Sube por el pequeño ascensor de la cocina para hacerte con algo de oro y una práctica llave.
- Cuando encuentres a Jenivere, tendrás que volver de nuevo al punto inicial del mapa; de lo contrario, Basso no podría oír el silbido.
- A través de la chimenea del salón de baile ganarás un «objetivo extra».

NIVEL 2

Shipping... and Receiving

- El puerto es un buen sitio para esconder un cadáver. Lleva algunas flechas de agua y cabeza ancha *(broadhead arrows)*.
- Cerca del principio, hay una caja con unas cuantas herramientas.
- Cuando llegues a la oficina central, no olvides registrar encima de los casilleros; puede que alguien haya dejado ahí un depósito en metálico.
- Uno de los guardias que están en el segundo piso del Edificio B tiene una llave que necesitarás.
- Y uno de los guardias del primer piso tiene la Llave de Davidson.
- No dispares flechas de fuego contra las cámaras a menos que sea absolutamente necesario. Las explosiones causan un estruendo terrible y podrían descubrirte.
- El barco de Davidson te reserva tres secretos muy especiales que debes descubrir.

NIVEL 3

Framed

- Dentro del departamento de policía, no puedes matar ni tumbar a nadie, así que invierte en muchas flechas de agua.
- Dirígete enseguida hacia la puerta que hay a la derecha de donde se inicia la misión. Antes puedes hacerte con las flechas de agua que encontrarás por ahí cerca. Tu objetivo ahora es desconectar la alarma de seguridad.
- Primero, sube las escaleras. Recoge el

En el nivel 5, utiliza una flecha de musgo para cubrir las ruidosas placas de metal que rodean el altar; de este modo, no te oirán.

pañuelo que hay en la oficina del teniente Hagan y hazte con la llave y la flecha de la oficina de Mosley.

- Pulsa «M» para activar tu mapa y desplázate hacia la izquierda. Utiliza esta práctica hoja de «notas» para anotar el código de la cámara que encontraste en la sala de archivos protegidos *(secured records room)*.
- Utiliza la función «soltar» para dejar el pañuelo en cualquier parte de la cámara acorazada.
- No olvides meter la caja fuerte dentro de la oficina de Hagan.

NIVEL 4

Ambush!

- Este nivel consiste en salir con vida, no en matar a los demás. Las flechas de agua y una flecha de cuerda *(rope arrow)* te vendrán muy bien.
- Recuerda que no debes matar a nadie, así que no arrojes cuerpos inconscientes al canal. Se ahogarían.
- Hacia el principio, verás que hay tres guardias cerca de la entrada; no intentes dejarlos sin sentido. Cerca, hay una puerta. Utilízala para pasar sin que te vean.
- Detrás de tu estancia hay una escalera de incendios de madera; utiliza la flecha de cuerda.
- Evita las calles siempre que te sea posible. Tienes un montón de cornisas por toda la ciudad. Utilízalas.
- El edificio que se encuentra situado al este del mercado dispone de una escalera que conduce al tejado.
- Hay dos formas de llegar hasta la entrada principal: corriendo o a garrotazos. Correr es más fácil y rápido.
- No te entretengas buscando secretos; en este nivel no hay ninguno.

NIVEL 5

Eavesdropping

- Aquí tienes mucho que hacer. Prepara flechas de agua y musgo *(moos arrows)* y, además, una poción de invisibilidad o bien una flecha de cuerda.
- Cuando te acerques al altar, suelta una flecha de musgo antes de empezar a recogerlo todo, incluyendo la bandeja de recolectas.
- Deberías escuchar la conversación del *sheriff* tras la puerta este. Y, sobre todo, date prisa, ya que si no estás ahí cuando suenen las campanas, habrás fracasado.
- La llave de la caja de seguridad se halla en un lugar distinto cada vez que se juega este mapa. No obstante, recuerda donde la has encontrado porque tendrás que devolverla a su sitio.
- Utiliza la flecha de cuerda en la torre oeste.
- El único secreto del nivel se halla tras la puerta cerrada que hay cerca de la entrada principal.

NIVEL 6

First City Bank and Trust

- Esto es un golpe en el más puro sentido de la palabra. Prepara flechas de agua y de musgo, un flecha de fuego y una poción de invisibilidad.
- Ve hacia el este y abre las puertas frontales del banco. No entrarás por aquí porque está demasiado bien guardado, pero, al abrir estas puertas, te facilitarás una rápida salida.
- Recuerda: los interruptores de la luz pueden activarse con flechas de cabeza ancha.
- Mira bien las cámaras; hay unos cables que van a parar a las cajas de interruptores. Sigue estos cables y hallarás la manera de cortar su flujo de alimentación.
- Cuando tengas el registro de clientes, ve a la cámara acorazada.
- Una vez dentro de la cámara, cierra la puerta y lanza una flecha de fuego contra la cámara de vídeo. La cámara acorazada es muy sólida, así que no te preocupes por el ruido que hagas.

NIVEL 7

Blackmail

- En este nivel, tendrás que vértelas con muchos enemigos pero, por suerte, también podrás hacerte con unas cuantas herramientas *in situ*. Tú sólo preocúpate de llevar suficientes flechas de agua y de musgo.
- Para empezar, registra todos los edificios de alrededor. Esas dependencias del servicio albergan bienes que puedes conseguir con suma facilidad.
- No cruces por la puerta principal, ya que está demasiado concurrida. Dirígete hacia el sur y entra por el agujero de la pared que queda cubierto tras los arbustos.
- Justo en la parte sur de la mansión, se oculta un cementerio repleto de chucherías.
- Entra en la mansión de Truart desde el este. El guardia que lleva el traje de acero patrulla cerca del vestíbulo trasero.
- Hay algo especial en la sala de armas.
- La llave de plata estará húmeda cuando la encuentres.
- Cuando hayas terminado con Truart, ve hasta el ático y hazte con la poción de caída lenta que hay en la caja. Luego, déjate caer despacio desde el tejado y regresa de nuevo a las calles.

La diana que hay en la sala de armas del nivel 7 es tentadora, ¿a que sí? Pues quizás deberías abstenerte de disparar contra ella...

NIVEL 8

Trace the Courier

- En este nivel, eres un espía, no un asesino. Sólo necesitas unas cuantas flechas de agua.
- A diferencia de la mayoría de niveles, aquí conviene correr. Pasa volando de sombra en sombra.
- Cuando el mensajero deje caer la carta, léela pero vuelve a dejarla rápidamente en el suelo.
- Cerca de donde cae la carta hay una puerta. Tras ella encontrarás una poción de invisibilidad; recógela.
- El pagano es más prudente que el mensajero, así que guarda las distancias.
- Utiliza la poción de invisibilidad en el puente para eludir a los guardias.
- Justo al este del cementerio hay dos antorchas apagadas. Una de ellas te brindará un rápido acceso a las criptas.

NIVEL 9

Trail of Blood

- Este nivel es una continuación del anterior, por lo que no puedes comprar provisión alguna.
- Uno de los rubíes se encuentra cerca de una roca gigante; el otro está en una casa.
- Rastrea las zonas de agua situadas cerca de las plantas de ojos. Cerca del puente mágico hallarás algunas flechas de liana.
- Si logras recoger cierta cantidad de oro, ganarás un objetivo extra.
- En este nivel no hay secretos.

NIVEL 10

Life of the Party

- En Agelwatch, hay un montón de mármol y hierro, así que las flechas de agua y musgo parecen ser muy indicadas para este nivel. Una poción de invisibilidad también te puede sacar de un apuro en un momento determinado.
- En cada uno de los seis pisos hay un magnetófono.
- No tomes el ascensor para subir rápidamente hasta arriba; es demasiado ruidoso y evidente, aunque te proporciona una excelente vía de salida.
- La estatua del quinto piso te proporcionará ayuda.
- En el quinto piso podrás disfrutar de una interesante lectura de las escrituras.
- No gastes todas tus armas dentro; tendrás compañía cuando vuelvas de regreso al campanario.
- El Capitel del Nigromante es un lugar especial.

NIVEL 11

Precious Cargo

- Como de costumbre, las flechas de agua son el mejor amigo de un ladrón. No desperdicies tu dinero en demasiadas bombas cegadoras *(flash bombs)* porque encontrarás algunas durante tu recorrido.
- En la parte de arriba del almacén de cámaras frigoríficas hay un guardia. Acércate a él trepando hasta la parte este del tejado y lánzale una flecha desde lejos.

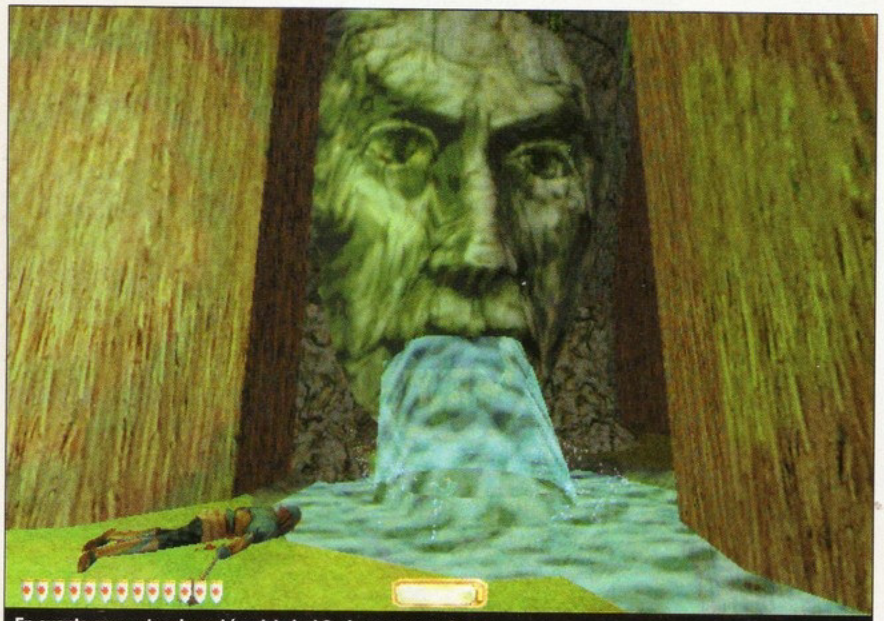
En el nivel 10, esta estatua situada en el quinto piso te ayudará.

- No vaciles en utilizar flechas de liana; éstas pueden arrancarse del techo y ser reutilizadas; esto es, siempre y cuando no te importe caer desde el techo.
- Registra a fondo el último piso de la casa antigua *(old house)*.
- Avanzar por debajo del agua es la mejor manera de entrar sin ser visto. La mayoría de las habitaciones importantes disponen de una entrada submarina.
- Siempre conviene arrojar los cuerpos al agua; nunca los encontrarán y, además, así no cantarán tanto.
- La entrada a la caleta del pirata es submarina y en ella hay fuertes corrientes.
- Busca las Nuevas Escrituras del Maestro de Obras *(New Scripture of the master builder)*; estarán empapadas.
- Del mismo modo, cuando encuentres la llave del muelle de carga 5, estará bastante oxidada.

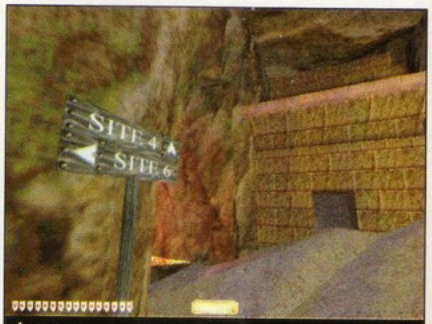
NIVEL 12

Kidnap

- Como vas a llegar a la ciudad perdida como polizón, no tendrás oportunidad de comprar armas, pero puedes utilizar las flechas de fuego y los huevos de rana *(frogbeast eggs)* si no quieres tener que hacer frente a unas cuantas peleas de espadas.
- El emplazamiento 9 *(Site 9)* es la clave para salir de aquí con vida. Dirígete directamente hacia él y vacíalo de arriba abajo. En la sala nordeste hay un baúl



En cuanto encuentres los rubíes del nivel 9, sigue avanzando.



Éste es un buen lugar para perpetrar el golpe en el nivel 12.

con una flecha dentro. Recógela.

- No te adentres demasiado en las cuevas a menos que dispongas de mucho tiempo o estés buscando algún desafío. Es mejor que esperes a Cavador para viajar del emplazamiento 6 al 4; es el más cercano a la salida situada en el emplazamiento 9.
- En el emplazamiento 6 encontrarás algo de equipamiento de excavación que puedes recoger.
- En el emplazamiento 5 te espera una interesante sesión de lectura.
- Cuando secuestres a Cavador, primero déjale sin sentido o, de lo contrario, se escapará mientras estés luchando con los guardias.

NIVEL 13

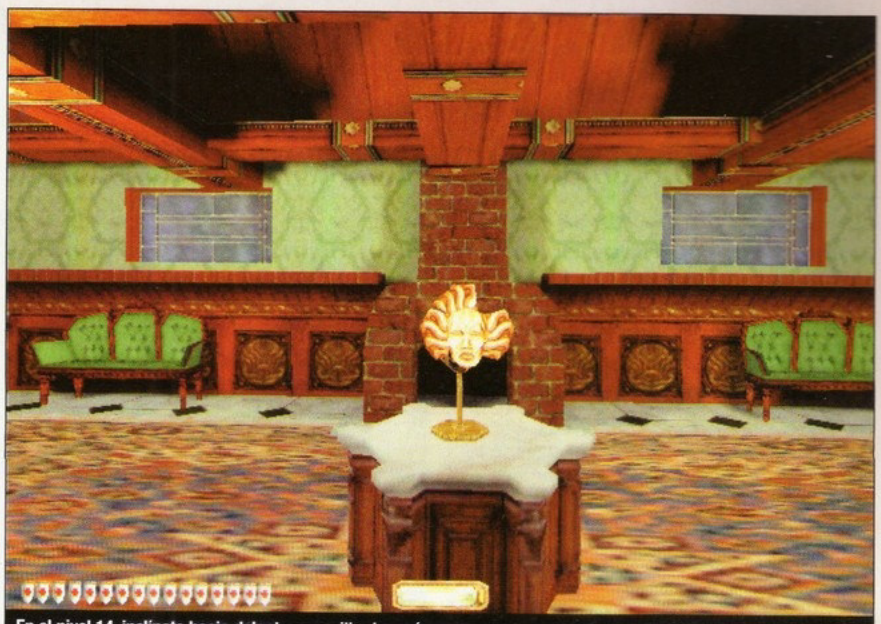
Casing the Joint

- Mientras reconoces el terreno no puedes matar a nadie; prescinde de las armas mortíferas y, en su lugar, utiliza flechas de agua y musgo, y una poción de invisibilidad.
- Cuando desactives el sistema de seguridad, desconecta las cámaras colocando sólo los interruptores superiores en «off». Si pulsaras los interruptores inferiores, pondrías en marcha los cañones.
- La mansión está repleta de pasadizos secretos que conectan todas las habitaciones entre sí.
- Para llegar al tercer piso, deberás encontrar una caja de herramientas que hay en el balcón de la sala de baile.
- Utiliza las herramientas de la caja para manipular el reloj y adelantarlo.
- Una vez conseguidos los objetivos, rompe las ventanas situadas en el ala este del tercer piso. Si gozas de suficiente salud, puedes saltar por una ventana hasta la repisa de debajo y, luego, hasta la calle; de este modo, evitarás a esos dichosos guardias.

NIVEL 14

Masks

- Este nivel transcurre en el mismo escenario que el anterior, pero, esta vez, puedes matar con toda impunidad. Empezarás con casi todo lo que vas a necesitar, pero procúrate también algunas flechas de gas y una poción de invisibilidad.
- De nuevo, desconecta las cámaras, pero ten cuidado de no activar los cañones.
- Hay varias formas de penetrar en la mansión. Si vas a la parte noroeste del patio, puedes romper las ventanas y entrar a través de ellas.
- Recuerda que no sólo puedes inclinarte hacia la izquierda y hacia la derecha, sino también hacia delante. Las máscaras



En el nivel 14, inclínate hacia delante para pillar las máscaras.

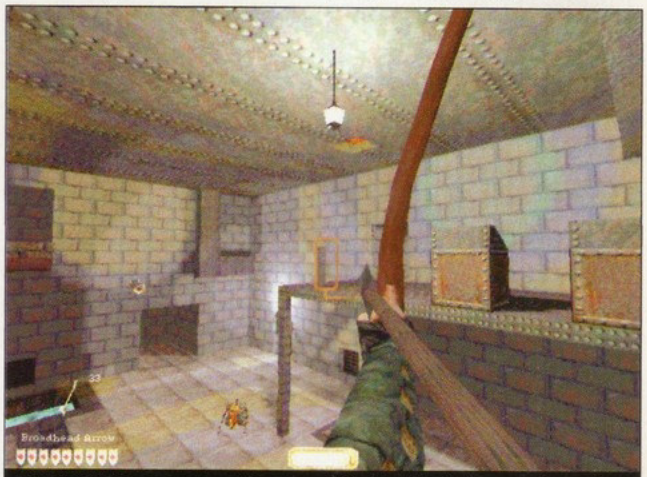
que debes conseguir reposan sobre bombas trampa. Si te acercas de lado y te inclinas hacia delante (ALT + W), podrás agarrar las máscaras sin detonar las bombas.

- Utiliza la poción de caída lenta y salta desde el tercer piso. Si el nivel no termina inmediatamente, abre las puertas del ala este y entra y sal de ellas para activar el fin del nivel.

NIVEL 15

Sabotage at Soulforge

- Éste es, claramente, el nivel más difícil de *Thief II*. Invierte, al menos, en una poción de invisibilidad —los guardias mecánicos pueden ver, pero prácticamente no tienen olfato— y un mínimo de dos flechas de liana y dos de fuego.
- La clave para poder avanzar son las flechas de liana. Busca las rejillas metálicas oxidadas del techo y utiliza las lianas para acceder a las áreas que, de otro modo, no podrías alcanzar.
- No desperdicies munición con los guardias mecánicos. Intenta interponer una pared o una puerta entre tú y su brazo derecho; resultarán dañados por sus propios proyectiles.
- Limpia todos los almacenes. No vas a utilizar la mayor parte de lo que encuentres, pero tu inventario no tiene límite y transportar varios ítems no te retrasará.
- En el Muelle D, tendrás que disparar al interruptor del ascensor con una flecha y, luego, utilizar una flecha de liana para trepar y activar las máquinas.
- No aparecen en el mapa todas las torres de señalización. Cuando lleves el *guiding beacon* a la sala de señalización situada en el ábside norte, verás que hay una torre de señales detrás de la puerta de la pared norte. Visita esta torre antes que las otras cuatro.
- Aunque el objetivo final te advierte de que debes salir antes de que Karras selle la Catedral, en realidad dispones de tiempo de sobra.
- Bueno, pues ya está. ¡Has ganado!



En el nivel 15 lo vas a pasar realmente mal. Sírvete de las flechas cuando puedas.

Sid Meier's Alien Crossfire

¿Te gusta la microgestión?¿Te gusta Sid Meier?¿Te gusta *Alpha Centauri*? Si es así, lo más probable es que ya te hayas hecho con un ejemplar del excelente disco de expansión *Alien Crossfire.* Gracias a Tim Train, de Firaxis, hemos conseguido algunas estrategias para convertir este toro indomable en un sumiso cachorro.

¿Qué hay de nuevo?

La batalla principal en *Alien Crossfire* gira entorno al regreso de la misteriosa raza de los progenitores, que sembraron el planeta con los artefactos y monolitos ya conocidos por quienes disfrutaron del juego original. Las facciones humanas se ven involucradas en una guerra civil en la que participan las dos facciones de los progenitores. Obligados a elegir entre aliarse con los invasores para obtener beneficios temporales o unirse a los otros dirigentes humanos para aplastar a los extraterrestres. El juego está totalmente traducido, aunque hemos utilizado la versión en inglés para realizar esta guía.

El aterrizaje de una nave de los progenitores implica problemas para los humanos. Intenta comunicarte con ellos lo antes posible.

Jugar contra los progenitores

En la confrontación individual, los progenitores pueden derrotar fácilmente a cualquier facción humana enseguida. Si descubres que los alienígenas han aterrizado en el planeta, tu primera tarea debería consistir en establecer buenas relaciones con las restantes facciones humanas, de forma que podáis presentar un frente común contra los invasores. Los tratados y los pactos con otros humanos aumentan tu actividad comercial, a menudo te procuran acceso a la tecnología y, a veces, incluso comportan la consecución de energía o unidades.

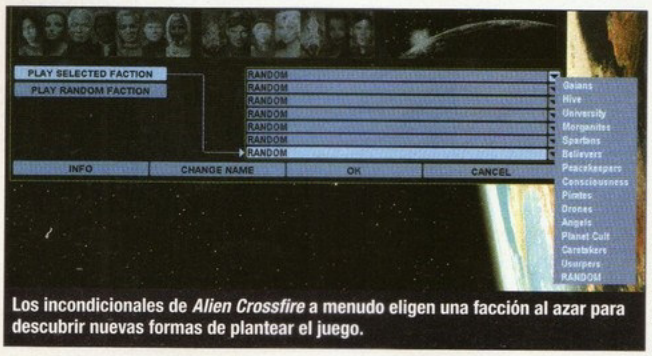
Convence a las otras facciones humanas de que se unan a ti para enfrentarte a los progenitores, cediéndoles tecnología, créditos o unidades. Aislar a los alienígenas en el terreno diplomático a menudo se revela muy útil, ya que les impedirá comerciar con su tecnología. Tal vez esta táctica haga que su ira se cebe en otro jugador humano en lugar de en ti.

Si descubres que cualquiera de las facciones de progenitores ha aterrizado junto a ti al principio del juego, toma medidas para evitar destrozos inmediatos. Más adelante, podrás igualar su nivel tecnológico a través del comercio y la investigación, pero tu objetivo primordial en esos momentos es sobrevivir.

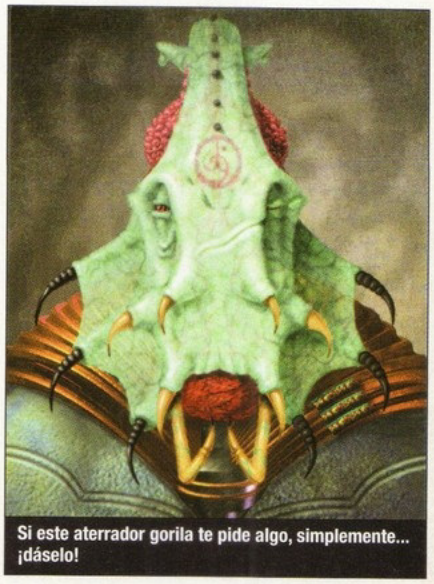
Descubre la tecnología llamada Psicología Progenitora: No puedes convencer a los extraterrestres para que toleren continuamente tu existencia si no eres capaz de comunicarte con ellos. El descubrimiento de la Psicología Progenitora permite la comunicación interracial. Es una nueva tecnología, así que haz que tus investigadores trabajen inmediatamente en esa dirección.

Dales cualquier cosa que pidan: Los progenitores van a conseguir lo que quieren de una forma u otra, así que es preferible que se lo proporciones antes de que una o dos de tus bases sean borradas del mapa. Dos o tres tecnologías deberían bastar para conseguir el respiro que necesitas.

No establezcas tratados o pactos con una de las facciones alienígenas hasta haber localizado a la otra: Cualquiera de las dos facciones alienígenas declarará inmediatamente la guerra a quienquiera que confraternice con la otra parte. Asegúrate de que el otro grupo de extraterrestres no está precisamente en la colina más cercana. Hasta entonces, ni se te ocurra firmar acuerdos que vayan más allá de las treguas de sangre.



Los incondicionales de *Alien Crossfire* a menudo eligen una facción al azar para descubrir nuevas formas de plantear el juego.



Si este aterrador gorila te pide algo, simplemente... ¡dáselo!

El planeta está presto para la invasión... tan solo encontrarás algunos humanos que te incordien.

Construye o captura unidades nativas y lánzalas cerca de las bases de los progenitores: Una manera genial de cortar el crecimiento de cualquier facción sin necesidad de declararles la guerra es lanzar unidades nativas, tales como Gusanos Mentales o Lanzadores de Esporas, en su territorio. Éstos últimos, una nueva unidad de *Crossfire*, atacan a otras unidades e infraestructuras de todo tipo, por lo que se convierten en un incordio que provoca grandes quebraderos de cabeza. Recuerda que si consigues una valoración positiva en el planeta, podrás capturar esas unidades nativas, así que piensa en pasarte a la Economía Adaptativa tan pronto como sea posible. El hecho de que «El Nexus del Múltiple» esté situado en la zona que tú controlas añade un +1 a tu valoración en el planeta.

Busca un Ogro: Cada facción de los progenitores comienza con un Ogro de Batalla Mk I, una nueva unidad de *Crossfire* con unas estadísticas letales (6r/3r/1). Esta unidad resulta sumamente poderosa al principio, pero tiene el inconveniente de que, una vez dañada, no se puede reparar. Afortunadamente, también los humanos tienen la posibilidad de encontrar Ogros en las proximidades de los restos de la Unidad, que están esparcidos por todo el planeta. Despliega tus patrullas de reconocimiento para que busquen un Ogro lo antes posible. Entretanto, investiga el Campo de Modulación (C2) para poder construir el Impactador de Partículas (A4). Un Ogro a plena carga puede hacer frente a un Impactador, pero no sin salir indemne. No perderás más de dos o tres Impactadores antes de conseguir que el Ogro pierda los colmillos a causa de los repetidos daños en combate.

Jugar como los progenitores

Jugar en el papel de los progenitores puede resultar muy divertido, ya que poseen varios poderes nuevos que le ponen las cosas muy difíciles a cualquier facción humana desde los inicios del juego. En particular, los alienígenas pueden dirigir sus investigaciones hacia objetivos concretos, pueden ver las siluetas de los continentes gracias a la Vigilancia del Espacio, así como recibir gratis tanques de reciclaje en cada base para un rápido desarrollo y crecimiento de la población. Eso sí, recuerda que la otra facción alienígena —que casi siempre aterriza a la vez que tú— posee tus mismos poderes y puede destinar el tiempo que empleas en ensañarte con los desvalidos humanos en hacerse más fuerte. Dicho esto, pasamos revista a ciertas estrategias que debes tener en cuenta en la primera fase del juego.

Busca inmediatamente a la facción alienígena enemiga: Cuanto antes sepas dónde ha aterrizado la otra facción de progenitores, antes sabrás el tipo de estrategia que debes emplear. Si el otro grupo extraterrestre está próximo, tienes que planear un ataque relámpago, usando todas las unidades y la tecnología que puedas desarrollar durante los primeros veinte años. Si se encuentra lejos, puedes dejar que los humanos y la geografía se encarguen de mantenerlo alejado mientras te encaminas hacia una victoria más trabajada.

Como extraterrestre, lo peor que te puede suceder es comenzar junto al otro progenitor. Empieza con un ataque relámpago lo antes posible.

Si puedes dirigir tus investigaciones, trabaja en la Supremacía Aérea lo antes posible.

O usas tu Ogro o lo pierdes: Como no puedes mejorar nunca las prestaciones de tu Ogro, su valor ofensivo está limitado a la primera parte del juego, antes de que otros jugadores descubran las más avanzadas tecnologías de conquista. Si comienzas justo al lado de un jugador humano, tal vez puedas forzar un pacto de sumisión, sirviéndote de tu Ogro y tu patrulla de reconocimiento. No dudes en aprovecharte de esta situación favorable e inicia una guerra inmediata.

No utilices a tu Ogro para explorar: Explorar los alrededores y acercarte a las vainas de la Unidad con el Ogro lo expone a ataques de las unidades nativas, que pueden provocar que te quedes sin su inestimable aportación en combate. Guarda tu Ogro en la base hasta que encuentres un uso apropiado para él. Hay una excepción a esta regla: las vainas de la Unidad que están a menos de dos parcelas de la base casi nunca contienen unidades nativas salvajes. Cuanto más te alejes de tus bases, más posibilidades tienes de encontrar unidades nativas. Teniendo en cuenta esto, puedes construir bases próximas a las vainas de la Unidad para incrementar las probabilidades de encontrar algo útil en su interior en lugar de entrar directamente en cada vaina con la que te topes.

Destina los Ogros dañados a funciones policiales: Los Ogros tienen otra cualidad muy útil: su imponente estatura y pavorosa apariencia les confiere poderes policiales por partida doble, independientemente de los daños recibidos. Una vez que el Ogro está dañado en más de su 70%, trasládalo a una base en la que hayan disturbios provocados por los Zánganos y comprueba cómo esos molestos personajes vuelven al trabajo.

Selecciona tus investigaciones con buen criterio: Puesto que puedes dirigir tus investigaciones y no tienes que ir por ahí dando palos de ciego como los humanos, adapta lo mejor que puedas las investigaciones a tu estrategia general. Si tus planes apuntan a lo más alto, ponte a investigar rápidamente en los campos de la Economía Adaptativa (B3), la Ingeniería Ecológica (E4) y la Economía Medioambiental (B5) para superar las limitaciones de la producción basada en los recursos. Si tu estilo de juego está más dirigido hacia la conquista, concéntrate en la Resonancia Bioadaptativa (C4), la Supremacía Aérea (E5) y la Mente/Máquina (C6) para desarrollar armamento avanzado. En particular, el hecho de poseer la única fuerza aérea del planeta te garantiza virtualmente la supremacía hasta que otros alcancen la tecnología requerida.

Tu vida hubiera sido mucho más fácil si ese progenitor hubiera sido destruido al hacer su reentrada.

A *Alien Crossfire* no le falta complejidad. Es una digna ampliación de *Alpha Centauri*.

Para los constructores

Uno de los principales objetivos de *Alien Crossfire* era ampliar las opciones para las facciones «constructoras» frente a las «conquistadoras». En consecuencia, ahora poseés docenas de nuevas opciones para expandir tu imperio y resistir frente a los tipos más agresivos del planeta. Lo que viene a continuación proporciona una breve visión general de algunas de las nuevas características y explica cómo sacarles el máximo partido.

Coloniza los océanos: Incluso si no elegiste a Los Piratas del Nautilus, una nueva facción que tiene una valoración especial cuando está en el medio marino y que puede desplegar marines, colonizar los mares del planeta puede resultar altamente gratificante. Tres nuevos equipamientos en la base aumentan tu producción de recursos en el océano: el Transductor Termoclimal, la Granja Acuática y la Línea Troncal Submarina. Estos equipamientos hacen viable una existencia totalmente oceánica, aunque quizá también quieras establecer algunos puntos clave en la playa, en tierra firme. Una ventaja fundamental de fundar un imperio marítimo es el acceso sin trabas a todas esas vainas oceánicas de la Unidad, que pueden producir una gran cantidad de bienes en un corto período de tiempo. Una unidad de transporte para explorar las vainas y un buque de combate con la moral alta para hacer frente a las unidades nativas constituyen el equipo de exploración más efectivo. Incluye en el buque de combate los nuevos Láser de Resonancia y Armadura de Resonancia 3 para tener puntos adicionales cuando te enfrentes a las unidades nativas.

Usa Equipos de inspección en todas tus exploraciones: Algunos de los nuevos Proyectos Secretos e instalaciones convierten a los Equipos de inspección en extremadamente fiables. Para empezar, el Cazador-Buscador Algorítmico ya no es capaz en *Crossfire* de proteger una base ante cualquier Equipo de inspección; las sondas equipadas con el nuevo Mejoramiento Algorítmico pueden introducirse en una facción dotada de Cazador-

Aquí puedes ver cómo los piratas tienen una fuerte presencia en el mar desde el principio, así que eliminarlos será una ardua tarea.

Buscador Algorítmico, aunque con pocas probabilidades de éxito. El Proyecto Secreto denominado Terminal de red confiere Mejoramiento Algorítmico a todos los equipos de inspección que construyas, así que intenta desarrollarlo lo antes posible. El Terminal de red también reduce el coste de las acciones de los Equipos de inspección en un 25%, haciendo que este proyecto sea indispensable para aquellos que vayan a seguir una estrategia de sondeo. Por último, el Centro de Operaciones Encubiertas que se ha incluido en *Crossfire* incrementa la moral de los equipos de inspección y les ayuda a defenderse frente a las incursiones de sondeo del enemigo.

Construye la Rejilla de energía planetaria y luego almacena tu energía: En *Sid Meier's Alpha Centauri*, la mayoría de los jugadores sólo usaban energía almacenada cuando se quedaban sin nada que construir. En *Crossfire*, el + 25% que ofrece la Rejilla de energía planetaria por la devolución de energía acumulada hace de la energía acumulada un valioso componente cuando se persigue una victoria económica o una estrategia basada en los Equipos de inspección. La Rejilla proporciona también un banco de energía a cada base, lo que incrementa tu producción regular de reservas de energía.

Cuando juegues a la defensiva, construye la vaina de vigilancia geosíncrona rápidamente: La vaina de vigilancia geosíncrona es un satélite que da vueltas alrededor de tu base, suministrando un amplio radio de visión y otorgándote una capacidad defensiva adicional de + 25%, que se acumula a cualquier puntuación adicional de sensor que recibas. La ventaja principal de esta vaina es que no puede ser destruida si no es usando la Defensa Orbital de Vainas, una contramedida cara y difícil. De modo que, si quieres jugar defensivamente, construye estos satélites tan pronto como te sea posible.

Para los conquistadores

Con todo, *Alien Crossfire* no ignora a los que quieren ganar a base de conquistas. Ahora tienes varias formas nuevas de horadar las defensas de un rival ultraprotegido.

Combina de la mejor manera los nuevos componentes: *Alien Crossfire* te ofrece 14 nuevos componentes con los que jugar, desde el Despliegue de Marines, con su habilidad para capturar barcos, hasta el imponente Disruptor en cadena (A30), una costosa arma contra la que no pueden defenderse las fuerzas blindadas convencionales. Las Cápsulas de Gas Soporífero pueden anestesiar a los guardias, mientras que las características de la Onda Disociativa comportan alguna que otra sorpresa adicional a los ataques, ya que anulan los efectos de las aptitudes especiales de los enemigos.

Saca partido del nuevo tipo de misiles: Dos nuevos misiles tácticos pueden diezmar la infraestructura de un oponente: el Misil Fungoso y el Misil Tectónico. El Misil Fungoso tiene como objetivo una construcción específica; destruye las mejoras efectuadas en ésta y puede esparcir hongos en las zonas colindantes. El Misil Tectónico, detonado al oeste de una base, provoca un terremoto que eleva la altura del terreno local, lo que disminuye la pluviosidad en la zona este. Este tipo de terrorismo ecológico es precisamente la clave contra las facciones «constructoras», dado que debilita la pujanza de su crecimiento, industria y economía.

Domina el nuevo mundo otra vez

Una vez que domines las nuevas facciones, estrategias y características, puedes atreverte con el editor de facciones que *Alien Crossfire* te proporciona. Crea facciones fuertes que provoquen el caos en todo el mapa o comprueba si puedes ganar asumiendo el papel de un líder menos poderoso. Con el editor y todos los elementos nuevos, vas a tener multitud de desafíos para este verano.

PCJ

La destrucción de cualquier vaina de vigilancia geosíncrona es fundamental para el éxito de los ataques.

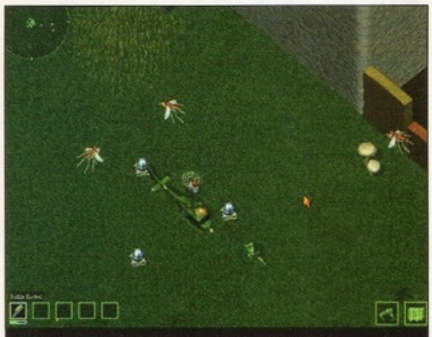
Trucos

Para saciar el apetito de los que exclaman «¡Ni me he enterado!» cuando son eliminados y de los que disfrutan presumiendo de potencia de arma nada más empezar el juego, ahí van unos cuantos trucos. Te irán bien tanto para un roto como para un descosido.

ARMY MEN: AIR TACTICS

Cuando te canses de que el enemigo te deje tullido a las primeras de cambio, pulsa Enter y teclea alguno de los siguientes códigos para activar el truco correspondiente.

Máximo de salud — **!ripoff blue**
Invulnerabilidad — **!ripoff red**
Poner la barra de salud del enemigo en rojo — **!plastic surgery**
Perder la misión — **!ripoff white**



Convierte tu jardín en un campo de batalla seguro de ser el ganador.

STAR WARS: FORCE COMMANDER

¿Estás cansado de que los rebeldes te hagan la pascua? Pues aquí tienes unos cuantos trucos para conseguir fortalecer la IA de tus unidades. Para activar los trucos debes instalar el parche versión v1.1 que encontrarás en el CD 1 del número 19 de *PCJ* o en http://support.lucasarts.com/patches/commandere.htm. Ocupa unos 4,5 MB y su único inconveniente es que quizá no puedas acceder a las partidas guardadas con anterioridad a la instalación del parche.
Aclarado esto, empieza una nueva partida e introduce como nombre de jugador «TheGalaxyIsYours». Cuando selecciones un nuevo jugador, haz doble clic sobre el nombre en lugar de utilizar la flecha azul. Una vez en el juego, sólo tienes que teclear el código correspondiente para activar el consabido truco.

Obtener 500 puntos de mando — **M**
Perder 500 puntos de mando — **Ctrl + M**
Puntos de salud de las unidades al máximo — **Bloq Num + *** (en el teclado numérico)≤
Ganar la misión en curso — **Ctrl + W**
Ver las unidades activas — **Ctrl + 8**
Ver todas las unidades — **Ctrl + Mayúsculas + 8**
Eliminar el velo — **Ctrl + 9**
Dar órdenes a cualquier unidad sin tener en cuenta los puntos de mando* — **Mayúscula + M**
Desplegar unidades sin necesidad de naves de transporte** — **Ctrl + 0**

* Este código también añade 500 puntos de comando al total obtenido.
** Una vez activado el código, utiliza las teclas de cursor arriba y abajo para seleccionar las unidades. Una vez elegidas, utiliza izquierda para desplegarlas. Para cambiar el equipo que deseas introducir en el escenario utiliza Mayúsculas + Flecha arriba o Mayúsculas + Flecha abajo.

También puedes acceder a todos los niveles. Para ello debes emplear el nombre «TheWorldIsYours» al empezar el juego y seleccionarlo del mismo modo que el nombre utilizado para activar los trucos.

OTROS TRUCOS:

Doblar las unidades
Si un transporte está a punto de ser destruido, elimínalo al mismo tiempo que explota. Si lo haces en el momento adecuado, obtendrás un par de unidades nuevas.

Nos basta con un individuo para hacer frente a las huestes del Imperio. Cosas de los trucos.

Unidades más veloces
Pulsa **S** cuando una unidad Imperial está en el hangar de reparación. Conseguirás que aumente su velocidad de forma instantánea.
Abatir unidades aéreas
Por norma general, las unidades terrestres no pueden abatir a las aéreas, pero algunas veces las armas de los AT-AT son capaces de derribar al enemigo.
Carrera de vainas
Completa el segundo objetivo en la tercera misión de entrenamiento (destruir los edificios del campamento Jawa) y dos vainas iniciarán una frenética carrera.

THIEF 2

Pasar de nivel
Durante el juego, pulsa las teclas **Ctrl + Alt + Mayúsculas + Fin** simultáneamente y pasarás al siguiente nivel.

Pura avaricia
Cuando el sueldecillo con el que empiezas la misión no es suficiente, edita (con el Notepad, por ejemplo) el archivo dark.cfg que encontrarás en la carpeta de instalación del juego. No olvides hacer una copia de seguridad del mismo antes de empezar a manosearlo. Una vez abierto, cambia el valor de la línea cash_bonus y fija una nueva cantidad para el principio de cada misión.

CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC

Para que tu personaje consiga un estatus mejorado o para visionar algunos aspectos gráficos, pulsa Enter durante el juego y uno de estos códigos:
Modo invulnerable — **-embiggenme**
Toda la magia y el maná — **-crazyguy**
Volar* — **-whoah**
Avanzar a un nivel aleatorio — **-uberload**
Ver el ratio de *frames* generado — **-showfps**
Calcular el ratio de *frames* — **-calcfps**
Ver las tareas solventadas — **-debug**
Ver cajas alrededor de los ítems — **-boundingbox**
Activar el soporte para chips AMD 3DNow! — **-3dnow!**

Puedes convertir a tu personaje en una especie de murciélago, pero los habitantes desconfiarán de ti.

Eliminar el horizonte — **-cswire**

* Presiona el botón derecho del ratón para volar despacio o el izquierdo para hacerlo rápidamente.

ROGUE SPEAR: URBAN OPERATIONS

Pulsa el botón para hablar (consulta tu configuración de teclas para saber cuál es) y escribe los códigos que siguen:
Modo Dios — **avatargod**
Jugador invisible — **theshadowknows**
Rellenar los ítems del inventario — **5fingerdiscount**
Equipo Dios — **teamgod**
Desactivar la IA — **Nobrainer**
Desactivar condiciones de victoria — **explore**

TACHYON: THE FRINGE

Pulsa el siete del teclado numérico mientras vuelas en tu nave e introduce cualquiera de los siguientes códigos:
5.000 créditos — **ONE MILLION DOLLARS**
Activar trampas — **IM A CHEATER**
Todos los ítems disponibles — **BOOM STICK**
Todas las naves — **RAGTAG**
Munición completa — **COME GET SOME**
Energía completa — **DILITHIUM**
Modo Dios — **QUICKENING**
Victoria cuando regresas a la base estelar — **THERE IS NO SPOON**
Actualizar la nave — **KESSEL RUN**

LA JUNGLA DE CRISTAL: TRILOGÍA 2

Pulsa ESC durante el transcurso del juego y escribe cualquiera de estos códigos:
Invencibilidad — painless
Activar/desactivar niebla — **fogging**
Mover la cámara — **followme**
TRUCOS PARA LA SECCIÓN DE DISPAROS:
Todas las armas — **weapons**
Suministro infinito de munición — **ammo**
Activar/desactivar la recarga automática — **autoreload**
Activar/desactivar el fuego automático — **autofire**
Enemigos lentos — **slowmo**
Cohetes lentos — **slowrocket**
TRUCOS PARA LA SECCIÓN DE ACCIÓN:
Paralizar a los enemigos — **freeze**
Activar/desactivar el blanco automático — **targeting**
Activar/desactivar el visor láser — **laser**
Desactiva el *clipping* — **ghost**
Saltar alto — **followterrain**
Activar el modo Skeleton — **mrbones**
Activar el modo Electric — **shocked**
Cambiar a perspectiva en primera persona — **fps**
Mayor cantidad de sangre — **fragyuck**
Cabezas pequeñas — **pillowmode**
Cabezas grandes — **bighead**
TRUCOS PARA LA SECCIÓN DE CONDUCCIÓN:
Atravesar paredes — **ghost**
Nitro ilimitada — **nitro**
Conducir más rápido — **chantastic**
Activar/desactivar temporizador — **freeze**
Activar la nieve — **snow**
Sólo neumáticos — **susonly**

FREESPACE 2

Para activar los códigos, escribe «www.freespace2.com» mientras juegas, con lo que te aparecerá un mensaje. Entonces, mantén pulsada la tecla [º] e introduce cualquiera de estos códigos:
Destruir el subsistema seleccionado como blanco — **Mayúsculas + K**
Armamento infinito para todas las naves — **Mayúsculas + W**
Armamento infinito sólo para tu nave — **W**
Invulnerabilidad — **I**
Petición de rearme contra el blanco — **R**
Destruir blanco — **K**
Marcar todos los blancos extra como completados — **Alt + G**
Marcar todos los blancos principales como completados — **G**
Marcar todos los blancos secundarios como completados — **Mayúsculas + G**
Activar/desactivar disponibilidad de contramedidas para todas las naves — **Mayúsculas + C**
Activar/desactivar invulnerabilidad para el blanco — **Mayúsculas + I**

TZAR

Este mes te ofrecemos la segunda entrega de trucos para *Tzar*. Para activarlos, abre la ventana de mensajes con la tecla Enter (durante la partida) y escribe el código que quieras usar. Vuelve a pulsar Enter para activarlo.
Descubrir tecnologías:
Ten en cuenta que no necesitas tener recursos para descubrirlas, se consiguen inmediatamente y es necesario que exista el edificio donde se descubre la tecnología para que puedas usar este código.
Escribe **hmdiscover** seguido del nombre de la tecnología:
(ejemplo: hmdiscover te_halberd):
te_halberd (alabarda), **te_magiccarpet** (alfombra mágica), **te_supplystorage** (almacenamiento de provisiones), **te_gambling** (apostar en las tabernas), **te_learning** (aprendizaje), **te_longbow** (arco largo), **te_platearmor** (armadura), **te_scalearmor** (armadura de láminas), **te_architecture** (arquitectura), **te_warfare** (arte de la guerra), **te_crossbow** (ballesta), **te_banking** (banca), **te_bless** (bendición), **te_witchcrafts** (brujería), **te_buddhism** (budismo), **te_bushido** (bushido), **te_horsemanship** (caballería), **te_stoneplus** (cantera de piedra), **te_armoredchariot** (carro de guerra), **te_mapmaking** (cartografía), **te_scimitar** (cimitarra), **te_concentration** (concentración mental), **te_freeze** (congelación), **te_turntostone** (convertir en piedra), **te_chainmail** (cota de malla), **te_crusade** (cruzada), **te_cowpoaching** (cuatrerismo), **te_healing** (curación), **te_berserk** (desconcierto), **te_artofriding** (doma de caballos), **te_livestock** (domesticación), **te_mastery** (dominio), **te_dragon** (dragón), **te_ridinghorses** (equitación), **te_slavery** (esclavitud), **te_espionage** (espionaje), **te_tactics** (estrategia), **te_fame** (fama), **te_fanaticism** (fanatismo), **te_feudalism** (feudalismo), **te_philosophy** (filosofía), **te_orefloatation** (flotación de minerales), **te_jin** (genio), **te_stonegolem** (golem de piedra), **te_greatwall** (gran muralla), **te_heroesquest** (héroes), **te_heroism** (heroísmo), **te_temperiron** (hierro templado), **te_honor** (honor), **te_tradetaxes** (impuestos sobre el comercio), **te_engineering** (ingeniería), **te_inquisition** (inquisición), **te_invisibility** (invisibilidad), **te_janissary** (jenízaros), **te_jihad** (jihad), **te_jewelry** (joyería), **te_kungfu** (Kung Fu), **te_suntzubook** (libro de Sun Tzu), **te_nobility** (liderazgo), **te_rainoffire** (lluvia de fuego), **te_medicine** (medicina), **te_meditation** (meditación), **te_mercenaries** (mercenarios), **te_goldplus** (minería de oro), **te_bat** (murciélagos), **te_necromancy** (nigromancia), **te_ninjas** (ninjas), **te_seafood** (pesca de altura), **te_rocketarrow** (pirotecnia), **te_gunpowder** (pólvora), **te_bodybuilding** (preparación física), **te_chemistry** (química), **te_flamebolt** (rayo incendiario), **te_lightning** (rayos), **te_irrigation** (regadío), **te_whirlpool** (remolino), **te_fields** (rotación de cultivos), **te_traderoutes** (rutas comerciales), **te_woodplus** (sierra), **te_bribery** (soborno), **te_siegetactics** (tácticas de asedio), **te_landingtactics** (tácticas de desembarco), **te_tournaments** (torneos), **te_cannontower** (torre de cañón), **te_usury** (usura), **te_magicvision** (visión mágica).

Parece que algunos lectores revisan minuciosamente la revista para hacernos ver esas meteduras de pata que, como humanos con procesador de 16 bits que somos, a veces cometemos.

¡HAZTE OIR! Escribe a: PCJ Cartas. MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona **o envía un mensaje por correo electrónico a:** pcj@mcediciones.es

De locura

Queridos amigos de PCJ:
Soy un adicto a vuestra revista desde hace ya muchos meses. Me gustaría que respondierais a estas preguntas:
1. ¿Existe algún juego estilo *Misión Imposible* o *GoldenEye* para PC?
2. ¿Y algún juego estilo *Crash Bandicoot 3*?
3. ¿Para cuando está prevista la salida al mercado de *Motocross Madness 2*?
4. Y por último... tengo un Pentium 166 MHz, con 32 MB RAM, CD-rom 4x, y una tarjeta aceleradora gráfica Diamond Monster Fusion de 14 MB. ¿Qué tal funcionaría *Midtown Madness*?
Bueno, un saludo a todos, y seguid así.

Emilio R. Sáez (a través de Internet)

1. Sabemos que te decepcionaremos, pero no hemos encontrado ningún título que se asemeje en cuanto a planteamiento a los que nos mencionas.
2. Puedes optar por jugar a EarthWorm Jim 3D *o a* Pandemonium, *pero carecen del encanto y la personalidad de* Sonic.
3. Motocross Madness 2 *ya estará en las tiendas cuando leas estas líneas. Es más: probablemente ya hayas leído nuestro análisis en este mismo número.*
4. Tu equipo cumple por los pelos los requisitos mínimos para jugar a Midtown Madness 2 *(por cierto, ¿tienes alguna fijación por la lucura?). Es más que probable que debas sacrificar elementos gráficos para hacerlo más jugable, pero asegurártelo es bastante arriesgado, ya que depende de más elementos del equipo de los que tú nos proporcionas.*

Coches y estrellas

Me he comprado vuestra revista este mes (la que viene con la demo del *Rally Masters*). Bueno, a lo que iba. Hace tiempo que busco el truco de todos los coches del juego *Sega Rally 2* para PC, que es uno de mis preferidos. Por favor, os pido que los pongáis, ya que los ando buscando desde hace tiempo. Lo segundo es preguntaros para qué plataforma es el juego *Star Wars: Obi-Wan*. Lo he visto en la revista de un amigo, pero no pone la plataforma.
Adiós y saludos a todo el personal.

Marc Gutierrez (Hospitalet)

Como puedes comprobar, tu mensaje de correo electrónico se nos perdió en algún en algún recoveco del ordenador y hemos tardado más de lo habitual en darle curso. De todas formas, más vale tarde que nunca. Bueno, como tú decías, a lo que íbamos.
1. Llevamos tiempo intentando desvelar el misterio de Sega Rally 2. *Curiosamente, existen trucos para la versión de Dreamcast, pero toda búsqueda por hallar algo que funcione para la de PC ha sido infructuosa. Prometemos que si hallamos algo, lo publicaremos ipso facto en nuestra sección de trucos. 2 . Como suponemos que ya viste en nuestro anterior número,* Obi-Wan *será para PC y está previsto que vea la luz a finales de este año. También existe un nuevo juego basado en la licencia de Star Wars,* Jedi Power Battles, *pero es para PlayStation.*

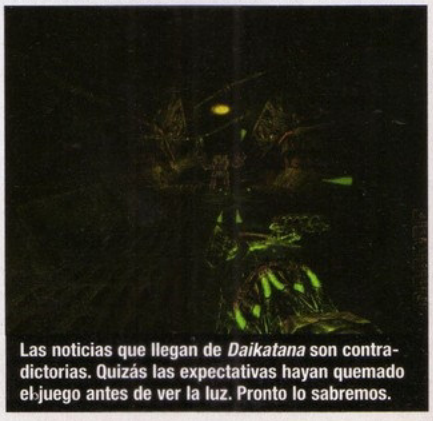
Todo apunta a que podremos instalar *Star Wars: Obi Wan* en nuestro PC a finales de año. Esperemos que no se retrase.

Daikatanadicto

Me llamo Alejandro y me encanta vuestra revista (la considero la mejor del mercado). Bueno, voy a haceros distintas preguntas sobre el juego *Daikatana*.
1. ¿Se va a traducir al castellano?
2. ¿Cuándo va a salir?
3. ¿Va a ser un buen juego o no vale la pena?
4. He leído por ahí de que el sistema de grabación se realiza mediante la recolección de unos cristales que luego deben de ser usados. ¿Es verdad?
5. ¿La IA de tus compañeros funciona bien?
6. ¿La IA de los enemigos es tan buena como la de *Half-Life*?
7. ¿Funcionará bien en mi AMD K6-2 400 Mhz con 128 MB de RAM y una Vodoo2?
8. Entonces, ¿qué me decís? ¿Mola o no vale ni un pedo?
Gracias por vuestro tiempo. Espero respuesta.

Alejandro (a través de Internet)

1. Sí, el juego estará totalmente traducido: manual, texto y voces.
2. Hasta ahora sólo hemos podido acceder a unas pocas betas. Cuando leas esto, ya habremos jugado a la versión definitiva. De hecho, hará semanas que el juego está en las tiendas.
3. Las noticias que nos han llegado son contradictorias. Permite que no nos mojemos hasta no ver la versión definitiva. Es que somos mu professionales.
4. Es correcto. Son cristales que encontrarás diseminados por los diferentes niveles.
5. Mientras que unos resaltan la IA (también hay quien dice que va a bajar la gasolina), otros la echan por tierra. Si tenenemos que ser sinceros, los de la segunda opción ganan por abrumadora mayoría.
6. Vale la misma respuesta que a la 5.
7. En cuanto al equipo, los requisitos mínimos del juego son P233 con 32 MB de RAM y tarjeta 3D de 4 MB, así que no tienes por qué tener problemas.
8. Si contestáramos a esa pregunta, ¿quién iba a comprarse nuestro próximo número, con el análisis definitivo de Daikatana? *¿Cómo comerían los numerosos hijos de los prolijos redactores de* PCJ? *Si te sirve de algo, no esperamos demasiado de un juego que utiliza el mismo motor 3D que mueve* Quake II *(lo sentimos, pese a nuestra professionalidad, nos ha traicionado la sinceridad).*



Las noticias que llegan de *Daikatana* son contradictorias. Quizás las expectativas hayan quemado el juego antes de ver la luz. Pronto lo sabremos.

A buen entendedor...

No es que sea precisamente un lector de la revista *Epoca*, pero esta mañana al ver la portada de la misma no he podido evitar comprar el numero 790 del mes de abril. Atención al titular de la portada: «Matar por juego: según informes sicólogos la realidad virtual trastorna a muchos jóvenes».

El articulo es en referencia al joven parricida de Murcia. El informe de cuatro páginas sigue: «Los expertos vienen advirtiendo desde hace tiempo de que algunos de estos juegos pueden "estimular" la agresividad en adolescentes o actuar como resorte de ciertos comportamientos en jóvenes con personalidades conflictivas». Luego, siguen hablando del *Final Fantasy VIII* y su relación con el crimen. Cómo no, dedican un párrafo entero a hablar de *Carmageddon* y de la violencia que contiene el juego.

Pero lo mejor es, sin duda, la entrevista que realizan a una tal Rosa López, senadora del PP y promotora de una moción para regular los videojuegos. Atención a las palabras de esta mujer: «La venta de videojuegos violentos debe prohibirse», «Lo cierto es que muchos videojuegos tienen una influencia perjudicial en quien los usa, no sólo por su violencia, ya que pueden inducir a comportamientos igualmente violentos, sino también porque esta probado que provocan actitudes de aislamiento y adicción; sobre todo, adicción. Hay un elevados índice de jóvenes adictos a los videojuegos.» Seguro que esta señora no ha jugado a un videojuego en su vida...

Por cierto, la revista ya ha conseguido su objetivo: vender otro ejemplar.

Salu2.

Gerard Masnou Julià
(a través de Internet)

Bueno, ésta es la polémica que se levanta cada vez que ocurre algún hecho trágico y que existe algún atisbo de relación con cualquier videojuego. En este caso, nos remitimos al editorial de hace dos números, en el que criticábamos a los periodistas que sacan las cosas fuera de contexto para tener una buena portada o un buen titular y aumentar las ventas. Como muy bien dices, es más que probable que la señora senadora hable con desconocimiento de causa o que haya llegado a esta conclusión después de haber creado una comisión de investigación, les haya entregado Quake III para que analizaran el contenido y se haya dado cuenta de que es la primera vez que una comisión de este tipo se lleva el trabajo a casa. En fin, esperamos que la cordura ponga las cosas en su sitio.

¿La gran pifia?

En primer lugar, quiero felicitaros bla, bla, bla, halago, alago, alago, y en segundo, haceros una pregunta sobre *Final Fantasy VIII*. Tengo la versión para PC y un amigo tiene la de PlayStation. No me explico cómo en la versión de PlayStation los gráficos, sobre todo en el mapa del mundo, se ven *muchiiiiiiisimo* mejor que en la de PC. No sé si es por mi ordenador o porque realmente los gráficos son malos; tengo un Pentium II 400 con 128 MB de RAM, una Savage 4 y una Sound Blaster Live. El mapa del mundo se ve totalmente cuadriculado, los detalles son mínimos y lo peor es en las batallas, en las que los personajes se ven muy bien, pero el fondo se ve con unos bordes de dibujo extremadamente gruesos. ¿Puede ser por mi equipo, por la configuración del juego o que realmente el juego es así y cometisteis la mayor pifia mental de la historia al ponerle un 82 desde que oí que *Los Sims* era una porquería y no valía para tomar nada?

Javier Jiménez Oliva. (a través de Internet)

Querido Javier: No tienes problemas en tu PC. Simplemente es que en la conversión del juego para PC no se tuvo en cuenta que éstos cuentan con mayor capacidad para crear gráficos y no se mejoraron. Las televisiones utilizan una resolución comparable a la de 640 x 480 en un ordenador y eso es bastante pobre para un ordenador actual. Este problema viene apareciendo cuando los juegos se adaptan de la PSX al PC, pero no ocurre cuando la conversión es al revés. Si lees con atención el recuadro de puntuación, verás que se critican los gráficos, el sonido y, en definitiva, la poca adecuación de la conversión de códigos. Pero creemos que el argumento, los personajes, el sistema de batallas y unas buenas secuencias de vídeo compensan de sobras esas carencias. Cuando se puntúa un juego, no sólo tenemos en cuenta los gráficos, sino todo el conjunto. FFVIII *es un buen juego, pese a sus gráficos.*

¡Vagos!

Buenas, soy un lector de la revista que ha ido viendo una evolución positiva en algunos aspectos y una evolución bastante negativa en otros. Me explico:

No me había dado cuanta de ello hasta que leí el análisis *de Gorky 17*. Me alarmó ver una nota tan baja y, entonces, me di cuenta del por qué de semejante nota: NO HABIAIS PASADO NI LA PRIMERA PANTALLA. Vi que todas las imágenes eran del principio del juego y que, seguramente, no teníais ni el juego original, sino que basasteis el análisis en la demo, ya que el juego no había salido todavía. Empecé a mirar en números atrasados y en todos coincidía lo mismo: EVALUAIS UN JUEGO DESPUES DE JUGAR TAN SOLO UNOS MINUTOS CON ÉL, a no ser que sea un juego importante o muy esperado.

Creo que vuestro criterio se basa en «Este juego es modesto o no me gusta: es aburrido al principio, luego es malo; juego unos minutos, pongo cuatro imágenes y una nota baja, y aire.» La gracia de muchos juegos está en la historia y la evolución de los personajes y esto no podéis llegar a verlo con tan solo unos cuantos minutos de juego. Creo que si actuáis así, hay muchos juegos no muy importantes que no os habrán gustado al principio y han sido tachados de malos, cuando pueden ser más o menos buenos si se les da una oportunidad.

Gracias por escucharme.

Alex Serrano (a través de Internet)

Por cierto, ¿dónde están los aspectos positivos de que hablabas? ¿Era retórico?

¿Estás de pitorreo? Cuando decimos que un juego es malo, nos aseguramos mucho de que sea así. Piensa que de nuestra puntuación depende una (pequeña o gran) parte de las ventas de ese juego, y que detrás de él hay una compañía y una serie de gente. Sería muy irresponsable y poco profesional cargarse un juego porque sí. Sobre Gorky 17 *y otros juegos que son analizados antes de llegar a las tiendas, lo que pasa es que disponemos de códigos beta que nos proporcionan los editores para hacer los análisis.*

La razón de que muchas veces aparezcan imágenes de los primeros niveles es muy sencilla. A medida que vamos jugando, hacemos capturas y las vamos numerando para pasarlas al departamento de diseño, donde las utilizan para ilustrar el artículo. No es de extrañar que, si un análisis ocupa una página, utilicen las dos o tres imágenes que han recibido, que, como es lógico, pertenecen a los primeros niveles. Deberías ver la cantidad de material gráfico que cada mes se queda muerto de risa en nuestros discos duros.

Aclarado todo esto, te agradecemos la carta. Nos encanta ver que sois críticos y que no aceptáis gato por liebre. Pero también creemos que no has jugado a Gorky 17. *Si lo hubieras hecho, no dirías que se merece más del 52% que le otorgamos.*

Los códigos maravillosos

Chicos, os necesito.

Tengo *Age of Wonders* y, hay que reconocerlo, soy un tramposo. Pero por más que he intentado utilizar los códigos que dabais, no he conseguido nada. ¿Qué puedo hacer?

Sin trucos no soy nadie.

Saludos kordiales.

Sergio Ávila (Barcelona)

Ya hemos cursado una carta de recomendación para Tramposos anónimos. Sobre los códigos, no es de extrañar, ya que hubo un fallo en la transcripción (rodarán cabezas). El proceso que explicábamos es correcto, pero no los códigos; los correctos son: gold (1000 piezas de oro), mana (1000 cristales de mana) fog (activar/desactivar la niebla), explore (activar exploración) spells (investigar todos los hechizos), win (superar el nivel), lose (perder), freemove (libertad de movimientos), towns (posesión de todos las ciudades independientes), ah teer (empezar con todos los hechizos y más oro).

PCJ

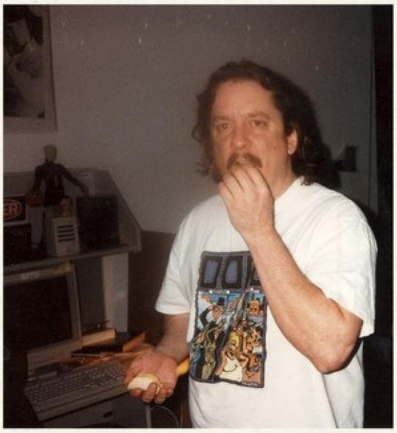
Richard Gray, una leyenda en el mundo del diseño de niveles, está creando actualmente los escenarios de Heavy Metal 2000 (antes FAKK2) para Ritual. Siéntate y contempla el mundo según...

Richard «Levelord» Gray

¿Cómo demonios estás?
Supongo que los demonios están intrínsecamente relacionados con mi ser... Estoy muy bien, por supuesto. Sigo dedicándome a crear niveles, el trabajo de mis sueños. En realidad, es la afición de mis sueños, por la que, no sé muy bien cómo, incluso llegué a conseguir que me pagaran y todo...
¡Gracias, Nick [Newhart]!

¿Cuál es el primer título al que jugaste?
¡*Colossal Cave*! En 1982, estaba haciendo un cursillo de formación para un trabajo de procesamiento de datos en Hewlett-Packard y cometieron el error de poner unos cuantos juegos para que a los novatos nos resultara más fácil habituarnos al ordenador.

¿Cómo entraste en el sector de los juegos?
¡Fue por pasión! Sabía que un programador de COBOL no tenía las cualidades necesarias, así que me fui a la Universidad de UCLA, en Los Ángeles, para estudiar ingeniería. Pero, incluso con una carrera tan potente, todavía no estaba a la altura. No fue hasta 10 años más tarde cuando empecé a diseñar niveles para *Doom* con DEU [Doom Editor Utilities]. Entonces me convertí en un verdadero adicto y ni siquiera esperaba que nadie me contratara; sólo pensaba en hacer niveles. ¡Pasión!



¿Cuál es el peor juego en cuyo diseño has intervenido?
El mejor y el peor de todos fue *Sin*. Es, como dice Robert Atkins: «*Sin* es el mejor de los juegos a los que nadie juega». A estas alturas, todos conocemos la historia de *Sin*, así que no hagáis que me ponga a llorar otra vez.

¿Cuál es el mejor título al que has jugado últimamente?
Todavía estoy enganchado a *Age of Empires*. Este trabajo requiere mucho tiempo y, para mí, jugar después del trabajo es como «currar» en una pizzería para luego llegar a casa y cenar pizza. Me encanta la pizza, pero... bueno eso.

¿Y el peor?
¡Eso no es justo! Para alguien que se dedica a analizar juegos está bien pero, como colega de todos los que nos dedicamos a esto, no sería ético que respondiera a eso.

¿Cuál ha sido el mejor momento en la historia de los juegos?
Doom, sin el menor tipo de duda. Aunque *Ultima IV* tuvo tal impacto en mí que me hizo sacar como mínimo dos puntos menos de media en UCLA, es *Doom* (y DEU) los que serán recordados siempre como los mejores momentos.

¿Te han detenido alguna vez?
Como civil, nunca; aunque he estado muy cerca. Pasé algún tiempo en un calabozo de la Marina por, como te lo diría, disfrutar de un poco de «ensalada californiana» en la base.

¿Qué aspecto del negocio de los juegos no dudarías en suprimir de un plumazo?
¡La vanguardia tecnológica! Estoy harto y cansado de perseguir a esa bestia. Dedicamos muy poco tiempo al «factor diversión» porque tenemos que hacer que todo gire y resplandezca.

La violencia en los juegos: ¿una preocupación justificada o la histeria de los medios?
Yo no creo que haya nada malo en la violencia de los juegos de ordenador. Está ahí porque la audiencia la quiere. Eso sí que creo que es malo, que la audiencia la quiera.

Si te hicieran un análisis psiquiátrico, ¿qué crees que pondría?
Es curioso que me lo preguntes. Después de como fue 1999, ¡ahora tengo dos terapeutas! ¿Qué diría el informe? Aunque presenta una apariencia de plena satisfacción y buena voluntad, en su interior se oculta un niño muy cabreado que sólo espera que llegue el momento oportuno para...

¿De qué es más probable que te quejes en un hotel?
¡Me he perdido el concierto de Metallica por un puñetero día!

¿Qué música te gustaría que sonara en tu funeral?
Led Zeppelin y Yes, con una pizca de Nine Inch Nails.

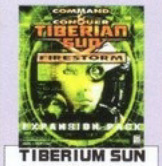
Juegos* on line: *¿novedad sobrevalorada o futuro inevitable?
Definitivamente ¡futuro! Ya podemos decir adiós a Hollywood tal y como lo conocemos hoy día. De forma similar a la transición de la radio a la televisión, que tuvo lugar a entre finales de los cincuenta y principios de los sesenta, los juegos interactivos tendrán un efecto parecido sobre el entretenimiento pasivo.

¿Qué juego te gustaría que alguien hiciera?
Los amos de la noche. ¿Conocéis esa película? Un poco extravagante, pero estaba bien imaginarse parte de una banda que lucha por hacerse un hueco en la ciudad de Nueva York. Aunque antes haya dicho que odio la vanguardia tecnológica, para este juego querría una réplica exacta del centro de la ciudad hasta el más mínimo detalle. Los edificios, alcantarillas, olores... Todo lo que hace que Nueva York sea Nueva York.

PCJ

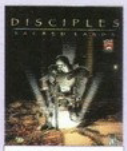
JUEGOS CD-ROM JUEGOS

FRONTIER WARS
90 Pts.

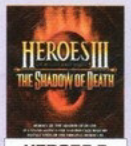

TIBERIUM SUN EXPANSION
8.490 Pts.

DAIKATANA
8.990 Pts.

DISCIPLES
9.990 Pts.


DISCIPLES
7.490 Pts.

EVOLVA
8.490 Pts.


HEROES 3 EXPANSION 2
9.990 Pts.

ICEWIND DALE
9.990 Pts.

JAGGED ALLIANCE 2
7.490 Pts.

M.D.K. 2
9.990 Pts.

TOCROSS DNESS 2
90 Pts.

MESSIAH
8.990 Pts.

METAL FATIGUE
8.490 Pts.

REACH F.T. STARS
8.490 Pts.

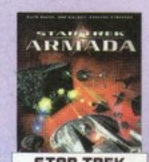
ROGUE SP. EXPANSION
5.990 Pts.

SHADOW WATCH
8.990 Pts.

SOULBRINGER
9.990 Pts.

STARLANCER (MICROSOFT)
11.990 Pts.

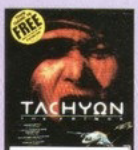
SYSTEM SHOCK 2
7.490 Pts.


STAR TREK ARMADA
9.990 Pts.

AR TREK QUEST OL.
90 Pts.

KLINGON ACADEMY
9.990 Pts.

STAR TREK VOYAGER
9.990 Pts.


TACHYON
9.990 Pts.

WARLORDS BATTLECRY
8.990 Pts.

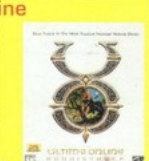
WIZARDRY 8
9.990 Pts.

www.mediamailonline.com/online

MICROSOFT ALLEGIANCE
10.990 Pts.

ASHERON'S CALL
9.990 Pts.

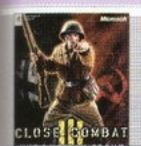
EVERQUEST RUINS KUNARK
9.990 Pts.


ULTIMA ONLINE (y3)
9.990 Pts.

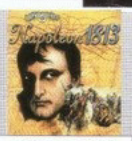
JUEGOS PARA INTERNET

ESTRATEGIA MILITAR - WARGAMES

www.mediamailonline.com/wargames


CLOSE COMBAT 1,2,3 o 4
CONSULTAR

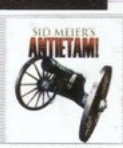
EAST2 + WEST FRONT y EXP.
9.990 Pts.


NAPOLEON 1813
8.490 Pts.

OPER. A. WAR 1 + 2 + ESC. WWI
9.990 Pts.

SHOGUN TOTAL WAR
9.990 Pts.

RISING SUN (TALONSOFT)
8.990 Pts.


SID MEIERS ANTIETAM
9.990 Pts.

SMOLENSK '41 (OPERACIONAL)
9.990 Pts.

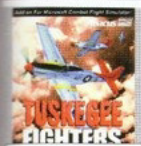
1776 (OPERACIONAL)
9.990 Pts.

OTROS PRODUCTOS

AXIS AND ALLIEDS (+ EXPANSION)	7.490 Pt.	BATTLEGROUND COLECION (CADA UNO)	5.490 Pt.	NAVALES: MAN OF WAR 2, AGE OF SAIL	CONSUL.
GETTISBOURG+FLEETCOMMAND+REDALERT	7.490 Pt.	STEEL PANTHERS 1,2,3 o 4	CONSUL.	TABLERO: RISK2, DIPLOMACY, MAJESTY	CONSUL.

SIMULADORES DE VUELO / HELICOPTEROS

www.mediamailonline.com/sims


EXPANSIONES MS COMBAT SIM
7.990 Pts.

B17 FLYING FORTRESS
9.990 Pts.

JANE'S FA-18
8.990 Pts.

GUNSHIP 3000
9.990 Pts.

FA-18 SUPER HORNET
8.990 Pts.

KA52 TEAM ALLIG
7.990 Pts.

MAS NOVEDADES - OTROS - OFERTAS

APACHE VERSUS HOKUM (ENEMY ENGAGED)	8.990 Pt.
COMANCHE 4	9.990 Pt.
FLIGHT UNLIMITED 3 EXPANSION	5.990 Pt.
FLY 2000	7.490 Pt.
JETFIGHTER 4 VIETNAM	9.990 Pt.
PACk. F15 + WWII FIGHTERS + COMANCHE GOLD	7.490 Pt.
SU-27 FLANKER EXPANSION	5.990 Pt.
SUPER HORNET EXPANSION	5.990 Pt.
USAF (V. USA, ESTA SI FUNCIONA)	9.990 Pt.
WORLD WAR (JANE'S)	CONSUL.

MAS NOVEDADES

ARCANUM	8.490 Pt.
CONQUEST OF THE NEW WORLD 2	8.490 Pt.
DARK REIGN 2	8.490 Pt.
DEUS EX	8.490 Pt.
DRACULA UNLEASHED	8.490 Pt.
EARTH 2150	8.490 Pt.
EARTHWORM JIM 3D	7.490 Pt.
FLYING HEROES	7.490 Pt.
GROMADA	7.490 Pt.
HEAVY GEAR 3	8.490 Pt.
IMPERIUM GALACTICA 2	8.990 Pt.
LEMMINGS REVOLUTION	6.990 Pt.
MARTIAN GOTHIC	7.490 Pt.
OFFICIAL F1 99	8.490 Pt.
PANDEMONIUM 2	8.490 Pt.
SACRIFICE	8.490 Pt.
SIM MARS	8.490 Pt.
STONEKEEP 2	8.490 Pt.
VAMPIRE THE MASQUERADE	8.990 Pt.
WARHAMMER 40K AGENTS OF DEATH	8.490 Pt.
WARZONE 2120	8.490 Pt.

PACKS - EXPANSIONES

ALIENS VS. PREDATOR + EXPANSION PACK	9.990 Pt.
ALPHA CENTAURI EXPANSION	8.490 Pt.
BALDURS GATE EXPANSIONES 1 y/o 2	5.990 Pt.
CIVILIZATION 3 CALL POWER EXPANSION	5.990 Pt.
HEROES 3 EXPANSION 1 y/o 2	CONSUL.
HEROES MIGHT & M. 1 + 2 + EXP. DEL 2 + 3	7.490 Pt.
HIDDEN & DANGEROUS EXPANSION	5.990 Pt.
HIDDEN & DANGEROUS + EXPANSION	9.990 Pt.
JAGGED ALL. 2 EXPANSION UNFINISHED B.	5.990 Pt.
MECHWARRIOR 3 EXPANSION	6.990 Pt.
MIGHT & MAGIC 4 + 5 + 6 + 7	7.490 Pt.
QUAKE 3 EXPANSION	5.990 Pt.
RAINBOW 6 + EXPANSION	8.490 Pt.
RESIDEN EVIL 2+CARMAGGEDON2+UNREAL	6.990 Pt.
ROGUE SPEAR EXPANSION URBAN OPS.	5.990 Pt.
SETTLERS 3 PACK (TODO LO PUBLICADO)	8.990 Pt.
SIMMANIA PACK (TODO LOS SIM DE MAXIS)	7.490 Pt.
STARFLEET COMMAND + EXPANSION	9.990 Pt.
TIBERIUM SUN EXPANSION FIRESTORM	8.490 Pt:
TOMB RAIDER LOST ARTIFACT	6.990 Pt.

OFERTAS - OTROS

AGE OF EMPIRES 2	6.990 Pt.	CHAMPIONSHIP MANAGER 99/0	6.990 Pt.
ARMY MEN WORLD WAR	5.990 Pt.	FORCE COMMANDER	9.990 Pt.
STAR TREK HIDDEN EVIL	7.490 Pt.	SOLDIER OF FORTUNE	8.990 Pt.
CODENAME EAGLE	8.990 Pt.	ROGUE SPEAR	8.990 Pt.
FREESPACE 2	8.990 Pt.	DELTA FORCE 2	9.990 Pt.
HEAVY GEAR 2	4.990 Pt.	RAINBOW 6 + EXPANSION	8.990 Pt.
HALFLIFE	6.990 Pt.	BASEBALL, GOLF, PESCA, CAZA,	
THIEF GOLD	4.990 Pt.	RUGBY, ETC..	CONSULT.
NOX	9.990 Pt.	CROC 2	6.990 Pt.
RAGE OF MAGES 2	3.990 Pt.	NEED FOR SPEED 5 PORSCHE	7.990 Pt.
ODIUM	5.490 Pt.	THIEF 2	8.990 Pt.
SEPTERRA CORE	4.990 Pt.	REQUIEM	4.990 Pt.
FALLOUT 2	7.490 Pt.	RISK 2	7.990 Pt.
ULTIMA 9 ASCENSION	7.990 Pt.	AÑNO 1602	4.990 Pt.
PLANESCAPE TORMENT	8.990 Pt.	CRUSADERS OF MIGHT MAGIC	4.990 Pt.
MECH COMMANDER GOLD	6.990 Pt.	SUPERBIKES 2000	5.990 Pt.
MS LINKS LS 2000 y (EXPANSION)	CONSUL.	MAJESTY, DIPLOMACY	8.990 Pt.
INVICTUS	5.990 Pt.	BLEEM (EMULADOR PSX)	6.990 Pt.

Tel.: (91) 5698264
Tel.: (91) 4693426
E-mail: media@clientes.fujitsu.es
www.mediamailonline.com

Media Mail CD-ROM

IVA y GASTOS de envio INCLUIDOS.
PRECIOS PUEDEN VARIAR SIN PREVIO AVISO
MANUAL Y SOFTWARE en idioma inglés.
DISTRIBUIDOR: SOLICITE CONDICIONES

GROUND CONTROL

¡TE RECOMIENDO QUE TE ALISTES YA!

Un universo de acción y tácticas 3D en tiempo real

SIERRA™

massive entertainment

WON www.won.net

HAVAS INTERACTIVE ESPAÑA, S.L. Avda. de Burgos, 9 - 1º Of. 2 - 28036 Madrid - Tel.: 91 383 26 23 - Fax: 91 383 24 37 - www.havasinteractive.es

DISCO 1

JULIO 2000

PARA PC Juegos y Jugadores

Edición española de PC GAMER

COLECCIÓN DE CLÁSICOS

VOLUMEN UNO

> Road & Track Presents: The Need for Speed
> Ultima Underworld: The Stygian Abyss
> Ultima I: The First Age of Darkness
> The Secret of Monkey Island
> Links: The Challenge of Golf
> X-COM: UFO Defense
> Wing Commander
> Alone in the Dark
> Terminal Velocity
> Duke Nukem II
> King's Quest
> Descent

12 JUEGOS COMPLETOS

Además... ¡la demo de Daikatana!

*Este CD-ROM no se vende separado de la revista

En el CD:

X-COM: UFO Defense
Es la quintaesencia de los juegos de estrategia por turnos. Inicia con él tu recorrido por la edad dorada de los juegos del siglo pasado.

King's Quest
Aquí tienes al «bisabuelo» de los juegos de aventuras. ¿Recuerdas cuando escribías frases simples para interactuar con el entorno? Que lo disfrutes...

Alone in the Dark
Este título, que recuerda a las obras de H.P. Lovecraft, pronto consiguió el estatus de obra de culto, ya que era el juego más aterrador y mejor ambientado que se había hecho hasta entonces.

The Secret of Monkey Island
Antes de que LeChuck le pillara el gustillo a la venganza, era un pirata sinvergüenza que se dedicaba a robar las novias de los demás. Da marcha atrás en el tiempo para degustar este tesoro repleto de ingenio.

Duke Nukem II
Un juego en 2D, ¡asombroso! ¿Quién hubiera pensado que este simpático juego en *scroll* lateral evolucionaría hasta convertirse en una de las sagas más importantes? Saluda al rey, *baby*.

Links: The Challenge of Golf
Disfruta del primer simulador de golf realista de la historia, con gráficos que recrean campos reales.

Terminal Velocity
Este diamante *arcade* te permite volar tanto al aire libre como en escenarios subterráneos. ¡Y en alta resolución!

Descent
Doom tuvo a todo el mundo hechizado hasta que llegó *Descent* con su gran libertad de movimientos y provocó mareos a los jugadores de medio mundo.

Wing Commander
Este título arrastró a mucha gente al mundo de los videojuegos. Merece que lo juegues tanto si lo hiciste hace ocho años como si no. ¿Sabías que fue reprogramado para Windows?

Ultima I: The First Age of Darkness
¿Podía imaginar Richard Garriott lo que estaba haciendo cuando desarrolló el embrión de la serie de rol de más éxito de la historia? Viaja a la Britannia original, Avatar.

Ultima Underworld: The Stygian Abyss
En su momento se consideró como el mejor juego de todos los tiempos. *Ultima Underworld* ofrecía gráficos parecidos a Doom, la posibilidad de saltar y un motor complejo. Juégalo, no te arrepentirás.

Road & Track Presents: The Need for Speed
Seguro que este juego te satisfará tanto ahora como lo hizo cuando apareció. A ello ayudan sus gráficos de alta resolución, una banda sonora fantástica y la opción multijugador.

Además...

Demo de Daikatana
Degusta la obra de John Romero con cuatro mapas de los modos para un jugador y cooperativo. Comprueba por ti mismo si todo lo que se ha dicho sobre el juego es verdad.

AVISO: Todos los programas incluidos en el CD tienen *copyright*. Su uso o duplicación no autorizados serán perseguidos legalmente.